

ГОРОДЪВРАТ

КНИГА ВОЛШЕВНИКОВ



ШОН ЭНДРЮ МЮРРЕЙ





Haughty
Hatter

KNIVES
N'
THINGS

ADMIRAL
CRAB
SPICERY
&
ACCOUNTING
SVC'S

REVOLUTION

FOR THE

ГородВРАТ

КНИГА ВОЛШЕБНИКОВ

Санкт-Петербург
Студия 101
2019

УДК 82
ББК 84
М98

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Мюррей Ш.

М98 Город Врат: Книга волшебников/Пер. с англ. — 1-е изд.— СПб.: Студия 101, 2019. — 124 с.: ил.
ISBN 978-5-6042703-3-2

УДК 82
ББК 84

Текст и иллюстрации: Шон Эндрю Мюррей.

Дизайн макета: Джош Сигел, bigvisual.net.

Перевод на русский язык: Александр Семькин.

Литературная редакция: Анастасия «Хима» Гастева.

Вёрстка и предпечатная подготовка: Мария «Марэн» Шемшуренко.

Корректорская работа: Анна Ардашева, Ирина Башкатова

Руководство проектом: Александр Ермаков.

Благодарности от автора: я хочу искренне поблагодарить Джима Наккарато, Джоша Сигела, Кэтлин Мюррей, Донато Джанколу, Аллана Уильямса, Кикаи Котаки, Питера Конига, Мэттью Брауна, Блэя и Арику Кэйферов, Дэвида Кауфмана, Бретта Боузмана, Дженнифер Леттс, Энн Пельтье, Дэвида Т. Куина, Дэйан Куин, Дэйва Хэддока, Эндрю Оушена, Бена Шнайдера, Дэйва «Бун» Питрандреа, Гарри Бауэра, Адриану Лююисс, маму, маму и папу Вереджински, моих братьев и сестёр, моих друзей, которые поддерживали моё виденье «Врат» все эти годы, и всех тех потрясающих людей, которые не пожалели денег на мой кикстартер! Огромное спасибо всем вам! Эта книга опубликована благодаря щедрой поддержке участников краудфандинговой кампании Gateway на Kickstarter. Без их помощи ничего бы этого не случилось.

Посвящение от автора: эта книга посвящается моей жене Кэтлин и сыну Коннору. Вы всегда были и остаётесь моими точками опоры в этом мире, моими верными спутниками и самыми преданными фанатами. Я люблю вас.

Я также посвящаю эту книгу своей покойной маме Эрме Л. Мюррей, которой обязан любовью к фэнтези. Благодаря ей я прочёл свой первый роман Толкиена, она купила мне первый набор кистей и именно она вдохновила меня на рисунок первого чародея.

Издатель ООО «Студия 101», mail@studio101.ru, www.studio101.ru.

Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmuhsnausen.ru.

Более подробную информацию о работах художника можно найти на сайтах: www.cityofgateway.com и www.seanandrewmurray.com.

Связаться с автором по вопросам будущих проектов или частных заказов можно по электронной почте sean@seanandrewmurray.com.

В этой книге содержится художественное произведение. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в нём, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данное произведение не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 1 августа 2019 г. Обновление от 11 августа 2019 г. Срок годности не ограничен.

Формат 60×90/8 (220 × 290 мм). Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 500 экз.

Гарнитуры Phenomena, Sunday, Frenchpress и Flow.

Отпечатано в типографии «НП-Принт»; 197110, г. Санкт-Петербург, Чкаловский пр., д. 15.

Текст и иллюстрации © Fishwizard Press / Sean Andrew Murray, 2014.
Fishwizard Press is a Division of Fishwizard Studios LLC, Sarasota, Florida.

This translation is published and sold by permission of
Fishwizard Press, the owner of all rights to publish and sell the same.

Издание на русском языке © Studio 101, 2019 г.
Authorized translation of the English edition.

ISBN 978-5-6042703-3-2

ПРЕДИСЛОВИЕ АВТОРА К РУССКОЯЗЫЧНОМУ ИЗДАНИЮ

Я невероятно рад поделиться миром Врат с русскоязычной аудиторией. Надеюсь, что знакомство с ним будет столь же захватывающим и вдохновляющим опытом, каким для меня стало создание этой вселенной. Начиная с первого наброска я мечтал, что смогу поделиться своим творчеством с людьми со всего мира. Я убеждён, что темы этой книги — свобода, магия и готовность бороться за то, во что веришь, — универсальны и найдут отклик у каждого читателя, где бы он ни жил и на каком бы языке ни говорил.

Хотя мне пока и не довелось побывать в России, я восхищаюсь культурой, искусством, фольклором и мифологией этой страны. Один из моих любимых художников на все времена — это Иван Билибин: его иллюстрации к сказочным сюжетам и мастерство работы с линиями остаются непревзойдёнными. Архитектура Восточной Европы стала для меня бесконечным источником вдохновения для зданий, храмов и башен Врат. Искренне надеюсь, что вскоре мне удастся самому поехать в Россию, и уверен, что это поможет наполнить мои альбомы новыми рисунками и идеями для будущих книг по вселенной Врат.

Спасибо, что присоединились ко мне в этом первом из многих приключений в необъятном волшебном и загадочном городе, который я зову домом.

*Шон Эндрю Мюррей
Сарасота, Флорида, США*

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	ПРИЛОЖЕНИЕ А
СМЕРТЬ МАГИИ. 5	КАРТА ГОРОДА ВРАТ. . . . 114
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ	ПРИЛОЖЕНИЕ Б
ВОЛЬНЫЕ ЧАРОДЕИ 9	КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ВРАТ. . 116
ЧАСТЬ ВТОРАЯ	ПРИЛОЖЕНИЕ В
МАГИЧЕСКИЕ ОРДЕНА. . . . 41	СЛОВО ОТ ПЕРЕВОДЧИКА . . 127
ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ	ПРИЛОЖЕНИЕ Г
ГАДАТЕЛИ И ОРАКУЛЫ . . . 77	ОБ АВТОРЕ 128
ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ	
ХРАНИТЕЛИ ЗНАНИЯ. . . . 93	





СМЕРТЬ МАГИИ

ЗНАЙТЕ, ЧТО открыв эту книгу, вы нарушили закон города-государства Врат — и вместе с тем обрели новых товарищей и единомышленников в нашем лице. На этих страницах мы постарались рассказать о жизни и достижениях выдающихся магов и чародеев города. До появления Инквизиции все они были гордостью Врат, и потому мы должны помнить о них сейчас, когда людей пытаются заставить не видеть правды, забыть о ней. История Врат неотделима от магии, поэтому столь парадоксально, что сейчас мы живём в эпоху, когда власть города объявляет вне закона то, на чём он был построен.

Под запрет попадает не только практика природной или эфирной магии. На всей территории империи Врат запрещены любые материалы, которые прославляют или оправдывают эфирную магию, — как, например, книга, которую вы сейчас читаете. Наш божественный Канцлер — спаситель Врат, «герой» Валь-Кандрии и великий пророк Деуса — счёл нужным избавить всех нас от бремени просвещения и учредил Инквизицию. Её влияние распространяется на всю империю, а целью является поиск и уничтожение тех, кто практикует магию без специальных рунических камней, одобренных властями. Это узкая лазейка в законе, которая позволяет продолжить такого рода практики, однако эти камни сильно ограничивают возможности заклинателя.

В рвении своём люди Канцлера не останавливаются лишь на арестах и казнях. Они сжигают книги, разоряют библиотеки, разрушают и закрывают университеты и другие организации, которые не соответствуют новой политике. Массовые издания и официальные каналы информации представляют каждого практикующего мага или его сторонников как самых отвратительных преступников и террористов, каких только знал мир.

Цепные псы Инквизиции скрываются повсюду. Они вынюхивают и отслеживают тех, кто практикует эфирную магию без ведома властей. Их подготовка позволяет учуять магические эманации на расстоянии полумили, а полномочия дают карт-бланш на использование любых средств для поиска и захвата подозреваемого. Все упомянутые запреты относятся также и к подавляющему большинству магических предметов и артефактов.

Сначала многочисленные аресты обставляли тихо и аккуратно: ваших соседей, членов семьи или близких друзей просто сажали в карету, и вы их больше не видели. Однако потом это вылилось в публичные казни, проводимые во всех районах Врат. Крупнейшие из этих казней, которые называли не иначе как «искупительными», проходили на Молельной площади в центре города, а руководил ими лично Канцлер, наблюдая со своего балкона. Его сутулая серая фигурка была едва различима сквозь ряды элитной охраны и необъятной толпы фанатичных последователей.

Они готовы упасть в обморок, поймав лишь случайный взгляд своего покровителя. Конечно же, их ничуть не заботит то, что достойнейших мужчин и женщин города, их соратников и товарищей, убивают у них на глазах. На их месте они видят только предателей, ренегатов, головорезов и преступников. К этому и стремится Канцлер: только так насилие и жестокость выглядят оправданными.

В этом и состоит причина, по которой мы пошли на риск и решили рассказать правду о судьбах этих великих мужчин и женщин. Мы хотим напомнить о временах, когда наш город был свободен и процветал. О тех идеях, что когда-то сделали Врата великими и которые теперь оказались забыты и извращены стараниями религиозного фанатика.



Пожалуй, мы рискнём и ещё туже затянем петлю на собственной шее, предположив, что Инквизиция, основанная Канцлером, есть не более чем механизм создания небольшой привилегированной армии, назначение которой — держать в узде толпу пустоголовых подхалимов, которые валяются ниц перед его Святейшеством и готовы отдать последние деньги ради его сиюминутного расположения.

Однако и у нас есть оружие в этой войне — а мы уверяем вас, что это настоящая война. Как и прежде, мы будем сопротивляться режиму, протестовать и задавать властям неудобные вопросы. Вместе нам удастся создать новые территории, на которых чародеи и те, кто верит и сочувствует им, могут свободно говорить о своих идеях и рассказывать о тех злодеяниях, что вершат наши самозванные стражи и защитники. Мы продолжим говорить правду о властях, о Канцлере, о его лжи и преступлениях. Политики, священники, учёные, ремесленники и бароны — все, кто готов нас услышать, — должны узнать о том, чем живут Врата сегодня. А ещё они должны узнать о нас — и присоединиться к нашей борьбе, пусть даже только душой, если не делом.

Незримое сражение, которое ведётся на улицах города, — не классовая борьба и не попытка сменить один режим на другой. Это борьба за право свободно творить и мыслить. Мы верим в то, что возможность практиковать магию не должна определяться капризами Канцлера, — это право, которым мы обладаем от рождения как разумные, самостоятельные личности. Подобно самой магии, мы — создания природы, её продолжение и воплощение. Именно от природы в нас заложена способность напрямую взаимодействовать с магической энергией. Так почему же кто-то считает, что он вправе забрать у нас эту способность?

Власть Канцлера огромна, но город слишком велик для того, чтобы она была повсеместной. Сохранилось немало мест, где ещё живы те Врата, которые мы знаем и любим. Вопреки Инквизиции и законам магия ещё живёт здесь. Она повсюду: в тёмных проулках, на заброшенных мельницах и фабриках, за толстыми каменными стенами, под покровом ночи. Она в нескольких шагах от чуткого носа Инквизитора. Она живёт в бесконечных лабиринтах улочек и проулков густонаселённых районов, которые слишком далеки, чтобы си-



яние Канцлера пролилось на них. Магия жива, она ждёт часа, когда Врата возродятся.

Само существование этой книги: есть торжество свободных Врат со всеми пороками и изъянами нашего славного города. Никто из тех мужчин и женщин, о которых вы прочтёте на этих страницах, не был идеален. Они лишь люди, которые добились величия благодаря своим талантам и упорству.

Магия создала наш город, благодаря ей он стал объектом зависти всего Известного мира. И теперь лишь магия способна вернуть городу прежнее обличье, сбросить с него оковы и вырвать из рабства.

— *неравнодушные жители Врат.*



I

Часть первая

ВОЛЬНЫЕ ЧАРОДЕИ

Как правило, магия — это путешествие, в которое отправляются в одиночку. Она требует долгих часов глубокой концентрации и практики — так же, как и возможности свободно экспериментировать и оттачивать мастерство. Со времён зарождения магического искусства чародеи отгораживались от общества, запирались в мастерских и лабораториях, одержимые своей страстью. Нередко это создавало им репутацию нелюбимых затворников и чудаков.

Конечно, в подобных историях есть доля истины, но это только часть правды. Чародеи — не просто отшельники: они изобретатели, исследователи, новаторы, учёные и экспериментаторы. Каждый день они работают над тем, чтобы глубже погрузиться в океан магических знаний, который до сих пор остаётся неисследованным. Именно они помогают всему человечеству двигаться вперёд и используют свои силы, чтобы превращать мечты и фантазии людей в реальность.

Причина, по которой чародеи выбирают одиночество, в том, что каждое магическое действие, каждое заклинание является прямым продолжением личности мага, его разума и характера. Из-за этого совместные магические практики — вещь невероятно трудная, хотя и возможная. Именно этот индивидуальный, уникальный для каждого чародея подход делает эфирную магию поистине поразительной и могущественной. Благодаря ему созданный волшебством мир столь многообразен и прекрасен. И потому текущее положение дел выглядит ещё более трагичным.

Эта часть книги — самая длинная из всех. Из неё вы узнаете о чародеях, чьи таланты сыграли важную роль в становлении Врат — тех Врат, которые мы видели до того, как Инквизиция отравила город своим присутствием. Вы также узнаете и о цене, которую заплатили многие волшебники за попытку отстоять город.



КОММУРУС РЕКС

Великий левитатор

ВРАТА ЗНАЮТ НЕМАЛО ВОЛШЕБНИКОВ, которые обрели известность и популярность благодаря своим талантам. Однако немногие из них могут сравниться в могуществе, дерзости и отваге с Коммурусом Рексом, самопровозглашённым Великим левитатором.

Родители Коммуруса принадлежали к древнему роду аргетуанцев, поэтому в жилах будущего левитатора течёт настоящая королевская кровь. Тем не менее он всячески избегал типичного для его родни мрачного и нелюдимого образа жизни. Скорее наоборот, — он стремился быть в центре внимания, а своими подвигами сомнительного толка мог потягаться с самыми высокородными повесами города. Так, во время своей учёбы в Университете магических искусств Вончестера Коммурус прославился тем, что переместил здание администрации школы на кишачий крабами островок недалеко от побережья. Чего он не знал, так это того, что в ту самую ночь заместитель декана заснул в своём кабинете. Когда утром бедняга попытался добраться домой, его ожидала неприятная встреча с несколькими крупными крабами, которые были обеспокоены новым соседством.

Эта безумная, но безусловная, впечатляющая выходка в одночасье сделала Коммуруса знаменитостью. Разумеется, на следующий день его исключили из университета, но это уже не имело значения: трюк, который он продемонстрировал, выявил его особый, уникальный талант. Коммурус Рекс был способен перемещать по воздуху объекты колоссальных размеров.

Его услуги быстро стали востребованными у архитекторов, строителей и богатых землевладельцев, которые желали сменить месторасположение своих домов и резиденций. К нему обращались даже фермеры, если им требовалась перевозка стад рогатого скота. Коммурус брался за любой проект: он поднимал в воздух мосты, корабли, муниципальные здания, церкви, музеи, заводы и даже целые секции городской стены вместе со сторожевыми башнями. Разумеется, это стоило денег. Очень скоро ремесло левитации сделало Коммуруса невероятно богатым, что позволило ему вести насыщенную и яркую жизнь и стать одним из самых видных колостяков Врат.

Однако спустя десять лет подобной жизни Коммурус почувствовал неудовлетворенность тем, как он распоряжается своей судьбой. Как раз в это время ему предложили проект, который полностью изменил его жизнь и отношение к собственному таланту.

Совет Врат нанял Коммуруса, чтобы переместить один из кварталов Рынка. Город расчищал место для строительства новой железнодорожной станции, а квартал мешал этим планам. К тому же он пользовался дурной славой, поскольку был до крайности перенаселён, а его улицы переплетались так, будто строились безо всякой планировки вообще. Местные даже дали ему особое имя — «Чёртова куча».

Этот район был известен как место, в котором можно укрыться от вездесущих сборщиков налогов и любопытных глаз городской стра-

жи. Десятки тысяч семей ютились в этих тесных, грязных кварталах. Несмотря на жуткие условия, жители цеплялись за свои дома и были готовы отстаивать их до последнего. Возможно, именно из-за демонстративного презрения, с которым местные обитатели относились к законам, власти и решили уничтожить район.

Согласно условиям договора, Коммурус должен был поднять целый квартал вместе с фундаментом, переместить его за границу города и бросить в море. Чего он не знал, так это того, что администрация не полностью очистила квартал от его обитателей. Многие люди, молодые и старые — большей частью больные и инвалиды — те, кто не смог покинуть свои дома или слишком боялся власти, чтобы это сделать, — все они остались в Чёртовой куче, когда она стала подниматься в воздух.

Коммурус осознал это, когда ощутил, как кто-то при помощи магии пытается сохранить квартал на месте. Разумеется, это волшебство было куда слабее чар Коммуруса, но его оказалось достаточно, чтобы нарушить концентрацию левитатора. Чёртова куча успела подняться на высоту четвёртого этажа, когда по ней прошла дрожь и, накренившись, она врезалась в соседний квартал. Коммурус, стремясь избежать жертв, успел лишь отправить исполнскую массу камня к ближайшему складскому району, расположенному рядом с Чёртовой кучей.

Это была катастрофа грандиозных масштабов. Однако какими бы разрушительными ни были последствия, в этой трагедии Коммурус нашёл новое призвание. Он использовал свой дар для разбора обломков зданий и поисков выживших. Тогда он спас множество людей, оказавшихся в каменной ловушке.

По результатам расследования инцидента Коммурус был полностью оправдан — в конце концов, он действовал, исходя из заверений Администрации в том, что район чист. После этого великий левитатор начал новую карьеру в тех участках Известного мира, которые страдали от стихийных бедствий. Случались ли землетрясения, оползни, цунами, ураганы, пожары, падение метеорита или извержение вулкана, — Коммурус всегда был там и предлагал свою помощь в устранении последствий катастрофы. Он стал чем-то большим, чем просто знатный и обеспеченный повеса, — теперь он был настоящим героем, спасителем и самым знаменитым филантропом в истории Врат.

Несмотря на то, что он всё ещё выполнял частные заказы, Коммурус больше никогда не работал с городским Советом и отвечал отказом на все его предложения. Более того, он не раз открыто обвинял власти в коррупции и безалаберности.

Легко догадаться, что подобное поведение вкупе с богатством и репутацией обеспечило Коммурусу первое место в списке личных врагов Канцлера. К счастью, Инквизиция не успела добраться до великого левитатора. Воспользовавшись поддержкой людей со всего Известного мира, в нужный момент Коммурус ушёл сам. Если верить слухам, он и сейчас появляется в некоторых районах стихийных бедствий и продолжает вершить свою миссию.



КАРДИНАЛ БИРМБАУЭР

Волшебный стрелок

РЕДЖИНАЛЬД БИРМБАУЭР (или Кс'окзети Эттви'Коз на сэлоранском языке) родился в прославленной семье волшебников. Уже в раннем возрасте он продемонстрировал выдающиеся магические способности, чем превзошёл своих 43 братьев и сестёр. Реджинальд был рождён для величия, и путь к нему он начал с обучения искусству волшебных стрелков. Эта новая школа магии специализируется на создании мощных волшебных арбалетов, баллист и мушкетенов для военных нужд. Реджинальд стал лучшим в своём классе, и всё шло к тому, что он займёт достойное место в армии Врат. Он даже изобрёл рунострел, который обладал непревзойдёнными дальностью стрельбы и пробивающей способностью, превосходя любое другое оружие того времени.

Однако когда Реджинальд достиг совершеннолетия, что-то отравило талантливого юношу от магических искусств. Причина была в том, что во время учёбы он присоединился к группе почитателей Ра-Венди, Луну Пожравшую. Как правило, эту богиню изображают в виде гигантского одноглазого космического краба или креветки, и, говоря откровенно, она никогда не пользовалась популярностью. Считается, что именно из-за неё некоторые луны обрели свой безобразный облик. Однако Реджинальд и его единомышленники верили в то, что своими действиями Ра-Венди избавляла спутники от космических паразитов, которые впоследствии могли отыскать дорогу к Известному миру.

Вера в Ра-Венди стала новым предназначением Реджинальда, и занятия магией отошли на второй план. Вскоре он бросил учёбу и все свои силы посвятил служению богине. Родители были крайне разочарованы подобным решением сына и лепляли надежду на то, что он образумится, однако Реджинальд был непреклонен. Вскоре он получил дуновенье сан и, воспользовавшись средствами, полученными в наследство от богатой тётюшки, построил новый храм Ра-Венди в Налимо-вом ряду — одном из районов Рыбограда.

Нардо заметить, что храмы в Рыбограде — редкость, большая часть из них закрылась, превратившись в ночлежки и общежития для богемы. Однако Реджинальд был полон высоких стремлений нести слово Ра-Венди, невзирая на трудности и непонимание.

Со временем у него появилась своя паства — правда, не столь большая, как он надеялся. Человек 12 или около того, причём половина

приходила ради бесплатного кофе и пончиков, ставших традиционным угощением после проповеди. Храм часто подвергался нападениям банд рыболовков, которые не гнушались грабить прихожан и съедать всё, что найдут в ящике для пожертвований (Ра-Венди — единственная богиня, принимающая съедобные подношения). Однако эти напасти не сломали Реджинальда. Стремясь донести истину Ра-Венди до людей, он вышел на улицу. Стоя на крыльце храма, он нёс слово Космической креветки проходящим мимо обитателям Рыбограда. Поначалу его приняли не очень хорошо. Не раз и не два ему приходилось уворачиваться от тухлой рыбы или наполовину съеденного бутерброда, который кидали в него люди. Однако со временем проповеди кардинала стали неотъемлемым атрибутом Рыбограда. Кто-то даже специально приходил их послушать, хотя многие были уверены, что бедняга просто спятил.

Летом 1865 года Реджинальд объявил, что получил телепатическое послание от самой Ра-Венди. В нём она предупреждала своих последователей о том, что на луне под названием Верманокс появились космические паразиты. По словам богини, они собрали целую армию и планировали атаковать все её храмы на территории Врат. Богиня слишком ослабла, чтобы остановить их, она нуждалась в питании и поэтому обратилась к Реджинальду за помощью.

Бирмбауэр созвал своих последователей и редких добровольцев для того, чтобы собрать еду для Ра-Венди — в основном рыбу. Они даже объединили усилия с другими храмами для выполнения своей миссии. Когда еда была собрана, её поместили на огромную жаровню в центре храма и сожгли во время торжественной церемонии. Дым от пищи смешивался со специальными руническими благовониями, которые возносили божественную пищу в космическую высь. В течение нескольких недель после этого все ожидали нового послания от Ра-Венди, однако оно так и не пришло. Многие последователи разочаровались в новоявленном мессии и вере в целом. Люди решили, что Реджинальд выдумал эту историю, и он потерял свою паству.

Спустя неделю, когда он сидел на ступенях храма, Реджинальд заметил какую-то тень, закрывшую солнце. Подняв голову, он увидел десятки огромных космических червей, которые спускались с небес.

POISONS
MADE TO
ORDER



Мгновенно осознав, что произошло, он бросился в храм и схватил прототип рунострела, который он сконструировал много лет назад. Теперь, вооружённый, он был готов сразиться с космическими чудовищами, которые окружили его храм.

Собравшиеся зеваки в ужасе бежали, едва увидев приближение отвратительных склизких тел, усеянных множеством щупалец. Но Реджинальд отважно выступил им навстречу. Его технический гений в сочетании с магическими умениями создал идеальное средство для уничтожения космического отродья. Но червей было слишком много, а Реджинальд сражался в одиночку. Он получил серьёзные ранения и был вынужден отступить, истекая кровью. Битву завершил прибывший отряд городской Стражи, сопровождаемый руническими танками. Исход был предreshён, однако победа дорого далась городу: храм Ра-Венди оказался полностью разрушен.

После этого Реджинальд отвернулся от веры: он так и не простил Ра-Венди за то, что она проигнорировала его усилия и старания. Он продал землю храма и занял в армии Врат должность особого консультанта и разработчика новых видов оружия.

Однако армейская карьера бывшего кардинала оказалась короткой. Спустя несколько месяцев после битвы у храма Реджинальд исчез с военного объекта, к которому был приписан. Через неделю он появился на встрече одной из групп Сопротивления в Дымном городе. Он не рассказал о том, что именно заставило его уйти. Сказал лишь, что кое-что выяснил о том инциденте с космическими червями. Нечто такое, из-за чего больше не может служить Канцлеру. Он присоединился к Сопротивлению в надежде, что его знания и умения помогут в борьбе против Инквизиции. Кроме того, он вновь облачился в ритуальное одеяние Ра-Венди, однако ни слова не сказал о своей вере.

ГРЕНДАМ БЛЭК

Мастер ядоварения

ИСКУССТВО ЯДОВАРЕНИЯ — это могущественная ветвь алхимии, относительно которой бытует множество печальных заблуждений. Термин «яды», на самом деле, описывает огромное количество самых разных снадобий, зелий, пилуль, мазей, настоек, порошков и масел, — и да, в том числе настоящих ядов. Однако в более широком толковании это слово относится к любому средству, которое вызывает у жертвы незапланированные, непредсказуемые или нежелательные его эффекты. К примеру, приворотное зелье вполне можно считать ядом, поскольку человек, испивший его, не намеревался влюбляться в того, кто это зелье ему дал.

Грендам Блэк был и, вероятно, остаётся непревзойдённым мастером ядоварения. Если приготовленное им снадобье было использовано правильно, вряд ли кто-то сможет обнаружить следы его присутствия. Однако его лучшие творения ввиду их доступности нередко использовались в развлекательных целях, что обеспечило ему дурную славу. К примеру, широкую известность получила «Чёрная пудра», которая способна вызывать невероятные галлюцинации и видения. Это может стать как источником вдохновения, так и причиной приступа паники и паранойи, однако в остальном порошок совершенно безвреден.

Что касается самого Грендама, он никогда не осуждал клиентов за их выбор, да и, по большому счёту, не интересовался, как именно они используют его снадобья. Как только за клиентом закрывалась дверь магазина, Грендам забывал о нём. Разумеется, у подобного отношения были последствия. Директор одной из городских школ однажды потребовал

у властей оштрафовать магазин Грендама за то, что он свободно торгует «Маслом кишечного успокоения» (безвредное средство для устранения дискомфорта). Дело в том, что школьники повадились использовать это снадобье для розыгрышей и подливали его в напитки одноклассникам. Когда началась шумиха, Грендам выступил в защиту своего имени и предложил директору школы встретиться в суде. Тот отказался, однако местные власти всё-таки приняли закон, запрещающий продажу ядов несовершеннолетним, и Грендам был вынужден подчиниться.

С течением времени Грендам становился всё сильнее одержим поиском новых рецептов и созданием более сложных соединений. Высшим наслаждением для него было открытие нового, ранее неизвестного свойства человеческого ума или тела. В своей работе он опирался на эфирную магию, которая позволяла добиться невероятных результатов. Кроме того, ему постоянно требовались чрезвычайно редкие ингредиенты для зелий, поэтому он покровительствовал группам исследователей и путешественников и всегда щедро платил за очередную диковинку.

О происхождении Грендама почти ничего не известно. Никто не знает, откуда он и к какому народу принадлежит. Сам он держит эти сведения при себе. Некоторые полагают, что Грендам может быть братом графа Олека, то есть вампиром.

С появлением Инквизиции бизнес Грендама попал под пристальный контроль со стороны властей. К его разочарованию, он вынужден был ограничить использование эфирной магии в своей работе. Он опасается, что из-за этого его снадобья станут далеко не такими изысканными и действенными.



БЕТАНИ ЧАНДАРИ

и её поразительные летающие рыбы

БЕТАНИ ЧАНДАРИ была одной из самых известных уличных актрис Врат. Люди тратили по несколько часов на дорогу через весь город, чтобы насладиться её представлениями, которые включали в себя рискованные трюки, магические иллюзии и огненное шоу. Однако её популярность, независимость и бунтарство в конечном итоге обернулись против неё, когда правительство усмотрело в её деятельности, неподвластной никакому контролю, опасность для широкой публики и преступную растрату эфира.

Бетани родилась и выросла в семье артистов, странствующих вместе со знаменитым «Цирком ужасов и чудес Саргума». С раннего возраста она обучалась цирковому искусству и добилась в этом огромных успехов. В четыре года она поразила публику новой версией «Танца огненной змеи», который за долгую историю цирка стал заурядным номером. В семь лет она выступала с невероятно опасным трюком «Облако ножей», а в одиннадцать продемонстрировала номер «Гроб с пауками».

С течением времени Бетани теряла интерес к странствующему образу жизни. Она устала от цирка и больше не хотела от него зависеть. Юная артистка вынашивала планы о собственном шоу, которое было бы построено не столько на опасных трюках, сколько на удивительной визуальной составляющей. В возрасте двенадцати лет Бетани сбежала из цирка, когда тот проходил через район Свалки. Так закончилась её старая жизнь и началась новая, полная невзгод и опасностей. Дело в том, что всё детство она провела среди артистов и циркачей и потому слабо представляла, как устроен окружающий мир. Теперь же напуганная и отчаявшаяся Бетани оказалась в одном из самых неблагополучных районов Врат.

Свалка кишит ворами всех мастей, убийцами, бандами-на-колесах, демонопоклонниками, фальшивомонетчиками и подпольными рунорезами и руноторговцами. Потребовалось немного времени, чтобы Бетани привлекла внимание Пёстрых платков — одной из местных бандитских группировок. Девушке не посчастливилось оказаться в баре, когда эти головорезы затеяли драку, стремясь утвердить свою власть над территорией. Во время потасовки Бетани сотворила фантом огромной личинки безумия — существа, которого боится вся Свалка. Однако бандиты сумели распознать в заклинании иллюзию, и Бетани захватили в плен. Сперва девочку хотели убить, но лидер банды, Крогус Пул, рассудил, что её навыки можно использовать для развлечения своих людей. Так начался самый тяжёлый период в жизни Бетани: три года она провела в рабстве у Пёстрых платков, развлекая их иллюзиями и представлениями. Не раз за это время она успела пожалеть о том, что сбежала из цирка и от родителей.

Большую часть времени своего заключения Бетани провела в подземной камере рядом с трубами ливневой канализации. Вскоре девушка обнаружила, что между двумя секциями решётки поселились четыре гипнорыбы, с которыми она крепко сдружилась. Бетани обучала этих смыслёных созданий отзываться на команды и выполнять разнообразные трюки. Рыбы стали её единственными друзьями и отрадой в нелёгкой жизни. И именно они впоследствии помогли Бетани бежать.

План Бетани был простым, но действенным. Гипнорыбы (получившие имена Мог, Толо, Ёено и Кейт) отвлекали охранников игрой света на своих плавниках, в то время как Бетани при помощи магии прокладывала себе путь через решётки канализации. Подземные тоннели — это настоящий лабиринт, и если бы не её помощники, Бетани никогда бы не нашла дорогу к выходу. Однако даже при поддержке гипнорыб девушке едва удалось скрыться от Пёстрых платков, которые шли по следу. В последнюю минуту ей на помощь пришёл загадочный незнакомец, назвавшийся Крысоловом. Он ничего не рассказал ни о себе, ни о причинах своего поступка, лишь показал Бетани тайный проход, который вывел её на улицы Дыма.

Следующие несколько месяцев Бетани вела жизнь уличной беспризорницы: ночевала в переулках Квартала художников и перебивалась случайными подаяниями, ради которых показывала свои трюки. С течением времени её представления становились всё более впечатляющими, а когда в них появились летающие гипнорыбы, целые толпы стали собираться, чтобы посмотреть на Бетани.

Разумеется, это не могло не привлечь внимания властей. Для подобных представлений требовалось разрешение, а Бетани не собиралась его получать. Выступления стали частью и смыслом её жизни, сам же принцип запрета на развлечение и самовыражение казался ей чем-то глубоко аморальным. Согласно же закону, представления Бетани подлежали проверке специальной государственной комиссией цензоров. Девушка не желала следовать этим правилам и потому вынуждена была постоянно скрываться от Стражи.

Однако число поклонников Бетани только росло, и вскоре городская Стража была уже не в силах разогнать эти толпы. К тому же Бетани раз за разом уходила у них из-под носа: как только представление заканчивалось, она скрывалась за ближайшей канализационной решёткой. В конце концов Стража махнула на неё рукой и всякий раз ограничивалась лишь предупреждением.

На протяжении следующих десяти лет Бетани радовала жителей города своим удивительным искусством. Она стала звездой Врат, и её даже приглашали на официальные мероприятия, которые собирали тысячи зрителей. Теперь уже организаторам приходилось заботиться об оформлении разрешений, поскольку девушка по-прежнему не хотела иметь с этим ничего общего. Самым ярким и запоминающимся из её представлений стало открытие чемпионата по кёрлингу 1864 года в Зелёном краю.

Когда к власти пришла Инквизиция, она всерьёз взялась за уличную артистку. Слава Бетани и её демонстративное неповиновение законам стали для неё приговором. Инквизиция, опираясь на поддержку Золотых драгунов Канцлера, устроила облаву во время запланированного мероприятия, заказанного одним из баронов Врат. Они заклинили все канализационные решётки в округе и использовали мощные рунические щиты, чтобы захватить Бетани. Суд был коротким, и вскоре девушку отправили на Тюремный остров.

Ходят слухи, что вскоре после этого Бетани бежала и скрылась в туннелях под городом. Заключённые рассказывают, что однажды ночью видели в темноте завораживающее мерцание — всполохи света на плавниках четырёх гипнорыб, которые пришли на помощь артистке.





БАРОН УЛИСС ВАН ХОК

ИСТОРИЯ БАРОНОВ ВРАТ восходит к далёким временам, когда на территории нынешнего города-государства располагалось пять поселений, которые к настоящему времени превратились в отдельные районы. Речь, конечно же, идёт о Корабельном городе, Рынке, Каналах, Фортуне и Хрустале. Эти провинции находились под властью Старых королей, династии которых ведут свой род от военачальников и племенных вождей древности. Под командованием этих жестоких правителей земли будущих Врат терзали бесконечные кровопролитные войны и распри. После нескольких бесплодных попыток заключить мирный договор Отцы-каменщики разработали план Объединения, целью которого стало создание новых правительств для этих территорий — самостоятельных для каждой из них, но действующих сообща. Согласно концепции Объединения, прежние правители должны были оставить престолы, чтобы освободить место новой власти. Пытаясь унять скверный нрав Старых королей, Каменщики сформировали баронство Врат, которое состояло из 32 семей королевской крови, между которыми по порвну были разделены все богатства и земли.

К их числу принадлежит и семья ван Хоков. Они продолжали линию аретуанских королей, властвовавших над землями, которые сейчас называются Храмовым городом. Бароны ван Хоки пользуются дурной славой скряг и нерадивых домовладельцев. По приблизительным подсчётам им принадлежит до 30% всей арендуемой недвижимости во Вратах. Преимущественно это запущенные многоквартирные дома в Трущобах, Складском ряду, на Свалке и в Дымоходе. Даже «элитные» апартаменты в Храмовом городе и «студии» в Квартале художников нередко оказываются малоприспособленными для жизни. Несмотря на это, семья обладает огромным состоянием и политическим влиянием, а Карття обеспечивает её членам частичную неприкосновенность, так что найти управу на них было невозможно. В двух словах: большая часть семьи ван Хоков — озлобленные, высокомерные скоты, которые относились к людям, как к грязи, а заботило их лишь собственное благосостояние. Улисс ван Хок оказался совсем другим.

В 1836 году барон Конрад ван Хок и четверо из пяти его сыновей погибли в ужасном крушении дирижабля. Улисс — этот гадкий утёнок, позор семейства, вольнодумец и сумасброд — остался единственным наследником. Мало кто мог вообразить подобную ситуацию. Во-первых, Улисс был младшим в семье, а значит, стоял последним в очереди на титул. Во-вторых, барон Конрад всей душой его презирал, поскольку не видел в своём отпрыске и тени качества, которое ценил превыше всего, — жестокости. Однако древнее правило гласило, что во время семейных советов один из членов семьи не присутствует на общем собрании. Это гарантировало, что в случае покушения линия наследников не будет прервана. Ситуация маловероятная, однако если бы в этом правиле не было необходимости, его бы не соблюдали столь строго. Так или иначе, в день катастрофы Улиссу выпал счастливый жребий остаться в имени и тем самым избежать участи родных.

Так Улисс стал новым бароном ван Хоком. В нём не было ничего, что напоминало бы отца или деда, или любого другого славного предка линии ван Хоков. Улисс был скромным, чувствительным, наивным и добродушным, а главное — лишённым амбиций и желания продолжать семейное дело. Ему было совершенно неинтересно становиться рантье или домоправителем. Вместо этого он мечтал о карьере ветеринара и большую часть времени посвящал оттачиванию своего искусства общения с животными — зоомантии.

Когда Улисс достиг совершеннолетия, на тихой и неловкой церемонии он был официально объявлен лордом-бароном ван Хоком. Первым же его решением в новой роли стало превращение семейного поместья в персональный зоопарк, что стало серьёзным испытанием для прочих обитателей дома. Улисс проводил немало времени, бродя по улицам города и собирая бездомных кошек, собак, птиц, крыс и даже рыб. Всем им он давал пищу и новый роскошный дом. В итоге в поместье стало настолько тесно от разного зверья, что немногочисленные родственники Улисса были вынуждены переехать. С ним осталась только его мать.

Со временем Улисс стал использовать свои навыки зооманта для решения проблемы котов-удильщиков, с которой столкнулся город. Эти жуткие на вид создания имели дурную славу агрессивных чудовищ. Хотя задокументированных случаев их нападений на людей было немного, ходили слухи, что удильщики пожирают младенцев, оставленных без присмотра, и потому людям, живущим на первых и вторых этажах, стоит быть настороже. Мало кто выбирал этих созданий в качестве домашних питомцев, и куда чаще их использовали для жестоких боёв в подпольных тотализаторах.

Улисс был убеждён, что репутация котов-удильщиков — не более чем предрассудки, вызванные жуткой внешностью этих существ. Поэтому он использовал все средства для того, чтобы найти и поймать как можно больше «несчастных созданий». Он находил их на улицах, выслеживал в трущобах и даже выкупал из нелегальных бойцовских клубов. К ужасу своих дядюшек, которые взяли на себя управление

семейным бизнесом, Улисс тратил на эти забавы немалую часть состояния семьи ван Хоков, а добытых животных селил не где-нибудь, а в своём поместье. Были времена, когда там обитало до четырёх сотен жутких созданий. За это Улисс получил в городе прозвище «барон-кошатник».

Старания ван Хока не были напрасными: благодаря его заботе и навыкам зооманта со временем коты-удильщики превращались из забытых чудовищ в послушных, смыслённых и ласковых созданий.

Однако деятельность барона не могла не привлечь внимания городских властей. Одной ночью целый отряд из санитарных инспекторов при поддержке Стражи, снес ворота, вторгся в поместье ван Хоков. Барона обвинили в нарушении санитарных норм, жестоком обращении с животными и в содержании запрещённых опасных тварей. Помимо котов-удильщиков в поместье были обнаружены стрижающие улитки, красноносые летучие лисицы, три косаткорэптора и целый чан с выводком полумифических лобстеров.

Улисс выплатил крупный штраф и лишился большей части зверинца. В том числе и своих котов-удильщиков, поскольку они были признаны опасными и жестокими животными, несмотря на все усилия, предпринятые бароном. Изначально его заверили, что с этими животными будут обращаться особым образом и они примут участие в специальной программе опеки службы по контролю за животными.

Спустя какое-то время барон всё чаще стал замечать городских стражников, которых сопровождали злобные, голодные на вид и до боли знакомые коты-удильщики, рычащие и лающие на любого прохожего. Восьмого мая 1875 года Улисс столкнулся с группой стражников, которые измывались над одним из удильщиков. В ответ на возмущение барона один из негодяев спустил с поводка злобную гавкающую тварь, которая преследовала Улисса по всему Храмовому городу. В отчаянии барон призвал гипнокротика, надеясь использовать его способности к подавлению воли, но было уже слишком поздно. В тот день барона ван Хока загрыз и сожрал один из его бывших питомцев.

ГРАФ ОЛЕК

НАСТОЯЩИХ ВАМПИРОВ во Вратах почти не осталось. Большинство из них перебралось в более отдалённые регионы, а часть, как это принято говорить, «ушла в вечность» после злостных приступов депрессии, вызванной скукой бессмертного существования. Надо заметить, остальные жители города вздохнули после этого с облегчением. К вампирам часто относятся с изрядной долей подозрения, и не в последнюю очередь это вызвано их специфическими пищевыми пристрастиями.

Граф Олек принадлежит к тем немногим вампирам, которые остались в городе. Как и многие его сородичи, он ведёт затворнический

и одинокий образ жизни. В его величественном имении, выстроенном на крошечном скалистом острове к югу от мыса Контрабандистов в заливе Древних, компанию ему составляет разве что целая толпа кошек и дворецкий Фостер — странное создание с лицом летучей мыши. Хотя граф редко показывается на людях, его хорошо знают в округе и относятся к нему вполне терпимо — даже несмотря на его участие в вампирском восстании начала 1600-х годов. Это памятная история о том, как вампиры организовали заговор, целью которого был насильственный захват северо-восточной части Врат.

Если спросить графа Олека об этом, он, вероятно, ответит, что он и другие участники заговора были весьма близки к успеху. До конца по-преж-



нему неясно, почему они остановились, а сам граф говорит, что они просто «увидели ситуацию под другим углом». Дело в том, что в то время вампиры были распространённым явлением и представляли собой могущественную силу. Люди боялись их и подозревали, что рано или поздно они решат захватить власть. Но когда вампирам оставался лишь шаг до воплощения этого плана в жизнь, они остановились. После этого Стража при поддержке нескольких групп церковников устроила грандиозную вампирскую чистку, которая сотрясала город на протяжении десяти дней.

Во время тех репрессий больше 1200 вампиров были заключены в специальные тюрьмы или публично казнены. Олек был одним из немногих, кто избежал печальной участи. Позже эту резню признали актом самосуда, который не был санкционирован ни одним официальным органом городской власти. Многие люди, участвовавшие в чистках, сами попали под суд за преступления против целой расы и неоправданный геноцид.

После этого граф Олек больше столетия не показывался во Вратах. Когда же он вновь появился на сцене, город узнал его как опытного и искусного аэроманта. Он оттачивал мастерство на протяжении века, странствуя по отдалённым от Врат территориям. Граф Олек провёл два года, живя вместе с группой облачных монахов на склоне скалы Раскэяния в северной части Арканского кребта.

Аэромантия и искусство управления погодой никогда не были особо популярными предметами в магических университетах Врат. Эти умения скорее полезны где-нибудь в сельской местности, где от погоды зависит, насколько богатым выйдет урожай. В огромном городе тратить годы на изучение этой ветви магии считали бессмысленным. Поэтому специализация Олека, казалось, не имела практического применения. К тому же было странно, что вампир выбрал для себя именно аэромантию, заклинания которой чаще всего творились при свете дня — для создания нужного драматического эффекта.

Тут стоит упомянуть ещё об одном заблуждении относительно вампиров: хотя они и опасаются солнечного света, они вполне могут выйти на улицу в это время суток. Просто вампиры считают слишком хлопотным драпировать тело плотной тяжёлой одеждой, которая защитит их от возгорания. К примеру, граф Олек предпочитает носить изящный фамильный полный доспех, который обеспечивает нужное укрытие.

Навыки графа стали настоящим спасением для города летом 1712 года. Из-за ужасающей засухи, которая длилась больше двух недель, в городе начала заканчиваться питьевая вода, а в нескольких рай-

онах вспыхнули сильнейшие пожары. Ресурсы пожарных были на исходе, и некоторые кварталы выгорали дотла.

После долгих обсуждений городской Совет выделил деньги на оплату услуг графа Олека и обратился к нему за помощью. Несколько ливневых дождей, которые прошли над Вратами, решили проблему пожара и покончили с дефицитом воды. После этого Олек стал своего рода героем, а к его мастерству прибегали всё чаще: к примеру, для предотвращения сильных заморозков, которые могли парализо-

вать город, или чтобы обратить вспять цунами, угрожающее десяткам судов в гавани. Были, разумеется, и частные заказы других масштабов: кому-то требовалось призвать небольшое дождевое облако над домашним садом, а кому-то — порыв сильного ветра, чтобы испытать экспериментальный парик. Со временем финансовое благополучие графа росло, и он стал браться далеко не за каждый заказ.

Олек видел, как меняется город со временем и насколько в нём сократилось вампирское население. Однако он считал, что вампирам некого винить, кроме себя. Большинство из них обладает природной склонностью к магии, которая таит в себе бесчисленное множество секретов, чудес и загадок. Олек убеждён, что если бы только больше его сородичей обратились к этой стороне своей природы, они нашли бы собственный путь к покою и счастью.

Следуя этой философии, Олек начал общественную кампанию по продвижению и повышению популярности редких и малоизученных видов магии. Он использовал своё состояние для создания новых школ и учебных центров на территории всего города. Именно он сыграл не последнюю роль в становлении периода, который позже назовут Золотым Веком магии, этот период длился с конца 1700-х до середины 1800-х годов. Граф считается единственным существом в истории Врат, которое занимало пост ректора одновре-

менно в пяти магических университетах города.

Когда власти начали кампанию против эфирной магии, он начал действовать более скрытно. Граф стал реже появляться на публике и покинул большинство постов в созданных им организациях. Насколько нам известно, сейчас он ведёт затворнический образ жизни в своей усадьбе в Корабельном городе. Навещает его разве что инквизитор с очередной внезапной проверкой. Любые поручения графа выполняет дворецкий Фостер, чьё лицо, будто позаимствованное у летучей мыши, у любого отобьёт охоту задавать лишние вопросы. Впрочем, ещё не было случая, чтобы он вообще хоть с кем-то заговорил.





ХАЛЬДА ХАММАРКЕНД

Люминомант

ПО НОЧАМ ВРАТА ПРЕОБРАЖАЮТСЯ. Улицы города заполняют тьма, и в разных районах она ведёт себя по-разному. Иногда это плотный густой туман, что приходит с Южных болот, иногда — тень горных пиков или исполинских зданий, скрывающая свет луны и звёзд. Но в Городе-призраке тьма особая — тревожная, зловещая, будто живая. Так же как и Туманы (которые не были точно описаны и картографированы), этот район Врат считается одним из самых плохо изученных, таинственных и малонаселённых. Даже яркие уличные фонари и рунические светильники не способны разогнать тьму, которая царствует на здешних улицах. Темнота будто давит на них, и освещённые участки редко оказываются шире нескольких ярдов. Даже солнечным днём местным жителям не покидает давящее чувство, будто ночь поджидает их в каждой тени, за каждым углом.

Несмотря на низкую стоимость аренды жилья (почти такую же, как в Улье, Трущобах и Туне), в Городе-призраке множество домов отличается изысканной старинной архитектурой. Фактически, здесь больше памятников Грэгвианского периода, чем в остальном городе. Ярким примером служит Шальная улица в квартале Скрещённой тени, каждый дом которой был построен не позже 1550 года.

Самой примечательной жительницей Шальной улицы можно назвать Хальду Хаммаркенд — женщину, которая с детства оказалась втянута в тайны Города-призрака. Её главной страстью и призванием была магия, связанная с освещением, называемая люминомантией. Это весьма уважаемая школа волшебства, и Врата не были бы тем прекрасным и красочным городом, который мы знали, если бы не достижения великих люминомантов. Нигде в Известном мире вы не найдёте другого места, ночи в котором расцветают столь яркими красками. По крайней мере, ещё 10 лет назад всё было именно так.

Однако именно благодаря этим великим свершениям Хальда чувствовала горечь и обиду оттого, что Город-призрак остаётся мрачным и зловещим местом. Он выглядел шрамом на теле Врат, единственным районом, который выпадал из цветной феерии городских ночей. Хальда считала, что мрак, окутывающий улицы Города-призрака, — это загадка, которая ждёт решения. И что волшебник, которому удастся его найти, будет способен справиться с любой тьмой на своём пути.

Когда Хальда открыла мастерскую на Шальной улице, её друзья и коллеги решили, что она спятила. «Это же Город-призрак! Твоими соседями станут вампиры, мрачники и прочие потерянные души!» Однако Хальда чувствовала, что в этом и состоит её миссия и призвание. Самой судьбой ей было уготовано изгнать тьму с этих улиц.

После этого Хальда с головой погрузилась в работу. Каждую ночь она выходила на тёмные улицы и экспериментировала с новыми комбинациями заклинаний и артефактов люминомантии. В ход шли чары, рунические светильники, специальные фонари и лампы, но ни одно

средство не могло развеять мрак дальше, чем на несколько шагов. Хальда пыталась отыскать первоисточник этой тьмы, для чего разработала специальные заклинания и методы поиска. Однако всякий раз, когда казалось, что она у цели, её незримому противнику удавалось ускользнуть. Хальда утверждала, что у неё получилось сузить круг поисков до четырёх центральных кварталов и у неё были гипотезы о каждом из домов в этом районе. Она даже пыталась ловить тьму в специальные склянки из рунического стекла. Но с наступлением рассвета всякий раз обнаруживала, что темноте удалось просочиться наружу.

Прошло три десятилетия непрерывных поисков, прежде чем Хальда признала поражение. Несмотря на провал, за время своих исследований она разработала несколько новых удивительных заклинаний и артефактов. К примеру, именно благодаря ей появились столь популярные рунические факелы, и это она изобрела новый способ освещения для волшебников — мерцающих кальмаров. По сути, это было заклинание призыва, которое создавало нескольких светящихся кальмаров-фамильяров, витающих в воздухе вокруг волшебника и освещающих ему путь. Работы Хальды получили широкое признание в магическом сообществе. Она не раз удостоивалась похвалы и награды за свои достижения и даже получила место специального консультанта в двух магических университетах города. Всё это обеспечило ей приличные деньги и успешную карьеру, но не могло унять горечь поражения. Эту ношу она несла на протяжении многих лет.

Время шло, Хальда становилась старше, опытнее и, конечно, мудрее. В конце концов она стала думать о тьме совершенно иначе. Вся жизнь она пыталась бороться с ней, пыталась одержать победу, изгнать её. Теперь же она выходила на ночные улицы, чтобы понять тьму, принять её, прикоснуться к ней. И это сработало. Хальда осознала, насколько тьма может быть могущественной и утончённой одновременно. Она говорила с ней, и по словам Хальды, теперь она знала, чем была тьма Города-призрака. Или, скорее, кем.

Все, кто знал Хальду, сочли её последние откровения безумием. Многие считали, что разочарование в жизни свело женщину с ума. Несколько раз её даже видели в обществе мрачников и темнолюдов.

Со временем дела Хальды ухудшились. К ней реже обращались за консультациями, да и заказов на светильники стало меньше. Хотя её изобретения навсегда останутся в истории люминомантии, на рынке давно появились более грубые и дешёвые подделки.

Хальда стала замкнутой, нелюдимой и редко выходила из дома при свете дня. В конце концов она переехала в дом Марцена. Выстроенное в 1303 году здание считается старейшим во всём Городе-призраке. Это случилось около сорока лет назад. Люди говорят, что иногда видят Хальду, блуждающую по ночным улицам Города-призрака в окружении роя мерцающих кальмаров. Она показывается лишь на мгновение, а затем её снова поглощает тьма.



ЭРНЕСТУС РЕНН

Рунопрез

СОЗДАНИЕ РУНИЧЕСКИХ КАМНЕЙ стало началом новой эры в истории Врат. Это изобретение открыло новые горизонты для магических экспериментов и открытий, однако оно же стало новой опасностью для чародеев. Речь прежде всего идёт о самом процессе создания камней. Это настоящее искусство, которое отнимает немало времени и становится испытанием физических и ментальных сил рунопреза. Причина этого в крайне необычном способе взаимодействия с энергией лей-линий (эфиром). Если во время сотворения классических заклинаний чародей служит лишь каналом для магической энергии, то в случае создания рунических камней он вытягивает из окружающего мира колоссальное количество эфира, превращает его в податливую пластичную субстанцию и сохраняет её в особом образе подготовленных кристаллов.

Во время этого процесса необходимо соблюдать крайнюю осторожность. В своём стремлении создать совершенное творение рунопрез легко может увлечься и забыть о том, насколько крупными могут оказаться его тело и разум для воздействия чистого эфира. Многие рунопрезы страдают от психических и эмоциональных расстройств. Другие же расплачиваются за неосторожность телесными уродствами: пара лишних глаз, звериные лапы, клешни, клыки и когти, жабры, нарывы и язвы, опухоли, жуткая сыпь и наросты на коже — и это далеко не полный список возможных последствий.

Эрнестус Ренн — яркий пример того, к чему приводят рунопреза неуёмные амбиции. Ещё в раннем возрасте Эрнестуса привлекали власть и богатство, которыми пользовались рунопрезы, и потому выбор ремесла был для него очевиден. Во время обучения он проявил выдающиеся способности, но когда дело дошло до практики, он испытал разочарование. Эрнестус видел в рунических камнях огромный потенциал, но считал, что раскрыть его мешают трусость чародеев и низкое качество сырья. Он стремился преодолеть эти досадные ограничения и был убеждён, что работая с эфиром высокой концентрации, он может достичь новых высот. Коллеги предупреждали его, что создание столь мощных камней граничит с самоубийством, однако Ренн проигнорировал предупреждения.

Так, Эрнестус стал создавать самые яркие и могущественные рунические камни из всех, что когда-либо появлялись во Вратах. Все свои силы он бросил на то, чтобы стать величайшим рунопрезом в мире. И ему это удалось. Созданные им камни были гораздо мощнее, надёжнее и долговечнее, чем творения любого другого мастера. Они находили применение как у частных лиц, так и в огромных рунотехнических комплексах. А поскольку Эрнестус создавал их с невероятной скоростью, цена была весьма выгодной.

Рунические камни Эрнестуса Ренна были настоящими произведениями искусства. Они были нужны всем, и Эрнестус обрёл всё, к чему так стремился: богатство, известность и влияние. Однако расплата за это была жестокой: по всему его телу вспухали ужасные нарывы и язвы, а окружающим его поведение стало казаться странным и даже безумным.



В конечном итоге из-за того, что он так и не прекратил своих экспериментов, тело Эрнестуса стало воплощённым кошмаром. Магические мутации были столь сильны, что рунорез уже не мог передвигаться самостоятельно. При этом он был одержим своим искусством и не мог остановиться, несмотря на мольбы родственников и немногочисленных друзей.

Так продолжалось несколько лет, которые стали мрачным периодом в жизни Эрнестуса. Он остановился лишь тогда, когда понял, что его состояние сказывается на работе. Осознав это, рунорез решил взять перерыв, чтобы привести себя в порядок. Однако ему не удалось этого сделать.



Зимой 1864 года Эрнестусу нанесли визит официальные представители Департамента рунической магии. Это ведомство, находившееся под прямым управлением Канцлера, давно наблюдало за действиями рунореза и решило, что его таланты окажутся крайне полезны для государственных нужд. Поэтому Департамент постановил «предоставить Эрнестусу возможность» создавать высокоэффективные рунические камни для армии и правительственных служащих. В обмен же Департамент гарантировал достойную оплату, сырьё высочайшего качества и медицинскую помощь специалистов, которые могли бы помочь справиться с мутациями рунореза. Предложение было слишком соблазнительным, чтобы отказаться. К тому же только дурак станет отказывать Канцлеру.

Разумеется, на деле всё выглядело иначе. Эрнестус оказался завален рутинной и сводящей с ума работой. Если раньше он заботился прежде всего о качестве, теперь главным стало количество камней, которые он создавал. Такие объёмы работы только усилили мутации, а обещания Департамента о помощи оказались ложью.

Вскоре для окружающих стало очевидно, что Эрнестус попал под чьё-то влияние. Друзья и близкие, навещавшие его в то время, отмечали, что он стал иначе себя вести и его взгляд на многие вещи также изменился. Создавалось впечатление, что ему промыли мозги военной пропагандой Канцлера. Он только и говорил о том, как важно направить возможности эфирной магии на нужды армии и поддержку нового курса развития города. Он больше не был похож на себя. Грандиозные амбиции и стремление создавать прекраснейшие рунические камни во Вратах уступили место слепой преданности целям Канцлера.

Те, кто последним видел Эрнестуса, рассказывали о том, что мутации чудовищным образом исказили его, и он едва напоминал человека. Тело рунореза буквально бурлило и вскипало эманациями эфира, и даже находиться рядом с ним казалось опасным. После учреждения Инквизиции мастерская Эрнестуса была закрыта для посетителей, а всем, кто пытался пробиться к нему, сообщали, что в Департаменте не числится сотрудник с таким именем. Считается, что Эрнестус Ренн до сих пор жив и его вместе с десятком других подобных несчастных используют для поглощения и накопления магической энергии для личных и военных нужд Канцлера.

СЕЛВИН ВАН ДЕР ВИК

Оборотень на службе библиотеки

МЫ СДЕЛАЛИ ВСЁ ВОЗМОЖНОЕ, чтобы описать в этой книге истории и достижения самых могущественных, влиятельных и знаменитых чародеев Врат и отдать дань уважения их вкладу в становление нашего города. Однако среди прочих выдающихся волшебников есть такие, достижения которых не были оценены по достоинству. Либо по причине невежества, грубости и слепоты широкой публики, либо же потому что сам чародей стремился сохранить инкогнито.

К числу последних принадлежит великий, но неизвестный Селвин ван дер Вик, оборотень и шпион на службе Омнилибраниума.

История шпионского ремесла оборотней (также именуемых трансмогримантами) насчитывает многие века. Во времена до Объединения половина свиты Старых королей состояла именно из оборотней, которых правители использовали для шпионажа. Нередко такие шпионы становились двойными, а иногда и тройными агентами — особенно те из них, кто был достаточно искусен, чтобы сохранять чужой облик на протяжении нескольких дней. Однако с уходом прежних правителей многие оборотни остались без работы, и потому они сформировали гильдию, чтобы найти применение своим навыкам и способ зарабатывать на жизнь. Разумеется, скоро у гильдии появились клиенты — торговые и магические корпорации.

Новая форма коммерческого шпионажа вскоре стала обыденной для всякого серьёзного бизнеса. Глава крупной компании мог быть уверен, что он чего-то достиг, только если появлялись свидетельства шпионажа против него либо же он сам осознавал необходимость найма оборотня. Разумеется, использовать услуги шпионов можно было по-разному. С одной стороны, эта практика мешала осуществлению не слишком честных рыночных приёмов вроде сговора двух компаний с целью вытеснить с рынка третью. С другой же, сведения, полученные посредством шпионажа, нередко использовались для личной мести и грязных интриг. Опасаясь за собственную репутацию, гильдии оборотней (получившие название «Незримые Маски») ввели специальный комитет по этике, который установил набор строгих правил ведения корпоративного шпионажа. Каждый из членов гильдии должен неукоснительно придерживаться этого кодекса, а каждый клиент — нанимать лишь аккредитованных Масками специалистов, если не хотел, чтобы его сдали властям.

Селвин, троюродный брат барона Энзи ван дер Вика, начал карьеру в качестве корпоративного шпиона Масок, однако в скором времени работа наскучила ему. Торговые секреты казались ему мышьиной вознёй, и он хотел чего-то более значимого и осмысленного. Одним словом, он искал своё место в жизни и поступил так же, как и многие другие люди в таких случаях, — отправился в путешествие. Селвин прошёл вдоль реки Эрин, пересёк равнины Магота, взойшёл на Колеблущиеся пики, исследовал глубины пещер Скорби и наконец остановился в арианском курортном городке Эргулате.

Так случилось, что Эргулат располагался в тени могучего Омнилибраниума — самой крупной, богатой и оберегаемой библиотеки Известного мира. В течение двух недель Селвин любовался величественным зданием с балкона гостиничного номера и размышлял о том, что ему делать

со своей жизнью. Наконец он понял, что всё это время ответ был у него перед глазами: он ограбит Омнилибраниум! Селвин решил, что не покинет Эргулат, пока не проберётся в библиотеку и не выкрадет самую известную и редкую книгу, которая там хранится, — «Кровавый гримуар».

В течение следующих трёх дней Селвин пробирался вглубь великой библиотеки, меняя одно обличье за другим. Сначала он проследил за монахами Либраниума, которые обедали в городе, и выдавал себя за одного из них, чтобы проникнуть внутрь. Он обратился в статую в зале для общин собраний и подслушал сведения о том, где хранится «Гримуар». Селвин превращался в мышь, в дверь, даже стопку старых пыльных книг, постепенно продвигаясь к сердцу библиотеки. Наконец оборотень оказался у цели: витрина с книгой была перед ним. Взяв «Гримуар», он поспешил к выходу.

У Селвина не было намерений использовать книгу для личных целей, он даже не собирался её читать. Однако она стала бы веским доказательством его мастерства оборотня. Если бы Маски узнали о том, что ему удалось выкрасть столь ценную вещь из-под носа монахов-библиотекарей, Селвин мог бы рассчитывать на самые интересные и дорогие заказы в гильдии. К сожалению, он не знал, что книга покрыта невидимой рунической вязью, магия которой оповестила о краже охрану и высшее руководство Омнилибраниума. Когда оборотень добрался до выхода, его ожидал весь совет старейшин библиотекарей. Однако вместо угроз и наказания совет предложил Селвину постоянную работу, и он согласился.

Несмотря на то, что он был схвачен, Селвин произвёл глубокое впечатление на Старейшин, поскольку ему удалось зайти дальше, чем любому его предшественнику. Поэтому совет решил, что умения столь искусного шпиона окажутся весьма полезны для библиотеки. К тому времени отношения между Вратами и Омнилибраниумом становились всё более натянутыми. Инквизиция Канцлера набирала мощь и прикладывала всё больше усилий к поиску «подрывной» литературы. Отделение Омнилибраниума во Вратах получало длинные списки изданий, которые признавались запрещёнными и подлежали изъятию из общего доступа. Старейшины наняли Селвина для того, чтобы он проник в закрытые секции библиотеки и выкрал оттуда запрещённые ныне книги, чтобы впоследствии спрятать их в специальных хранилищах или же доставить в Омнилибраниум.

Этим Селвин и занимался на протяжении следующих восьми лет. Он даже шпионил за высокопоставленными чиновниками в правительстве, что помогало Старейшинам планировать следующий шаг. Его действия позволили спасти множество книг от изъятия, забвения и даже публичного сожжения. Работа Селвина была непростой и крайне опасной, но он любил её. За восемь лет ему удалось спасти около 3000 книг, многие из которых обладают огромной ценностью для истории и практики магии.

В конце концов Селвин был пойман Великим Инквизитором. Тому удалось почувствовать слабые магические импульсы, исходящие от оборотня, когда тот принял облик декоративного папоротника в коридорах министерства Культуры и Послушания. Селвина судили и признали виновным во множественных актах кражи и шпионажа, а затем казнили через сожжение на Молевой площади.

Во время экзекуции Селвин принял облик крупной особи речного тунца, чем превратил устрашающее зрелище в фарс и помог близким, наблюдавшим за казнью, легче перенести его гибель.





ВИНСЕНТ КРЕЙН

Игрушечных дел мастер

ПО ОФИЦИАЛЬНЫМ ДАННЫМ гильдии мастеров игрушечных дел, во Вратах насчитывается около 11300 лицензированных мастеров-механиков. Однако ни один из них не получил такого признания, как Винсент Крейн, создатель магического костенода.

Хотя название профессии предполагает создание игрушек и основная прибыль гильдии поступает именно из этого источника, ремесло не ограничивается лишь детскими забавами. В более широком смысле к игрушечным дел мастерам относятся механики, часовщики, изобретатели, кукольники и даже некоторые оружейники. Львиная доля их бизнеса приходится на район Жестяницков, тесные переулочки которого пестрят вывесками мастерских и бесчисленных сувенирных лавок. Магазин Крейна расположен здесь же, и он резко выделяется на фоне остальных благодаря движению сотен игрушек за стеклом витрины.

Разумеется, в самом факте существования самодельных игрушек нет ничего необычного. Их создавали и раньше, используя шестерёнки, заводные механизмы, а иногда и заклинания, действие которых нужно поддерживать за счёт замены рунических камней. Однако творения Крейна отличаются от прочих: они кажутся настоящими, живыми, мыслящими. Даже его оловянные солдатики представляют собой что-то большее, чем просто маршрутирующие фигурки, — они умеют искать укрытие во время боя, проползая под миниатюрной колючей проволокой, а между сражениями устраивают перекуры. Игрушки Крейна известны на весь город и, как правило, стоят огромных денег.

Ключом к потрясающему реализму творений Винсента было сложное и почти забытое магическое искусство под названием «Эфирный интеллект». Во времена Золотого века эта школа магии широко использовалась для создания разумных машин, трудящихся на благо города. К сожалению, после того как несколько строительных автоматов взбунтовались и убили десятки людей из района Башни, Эфирный интеллект (также именуемый ЭИ) стал запретным. Какое-то время его использование даже было запрещено законодательно, да и сейчас к ЭИ относятся со страхом и недоверием. Игрушки Крейна — счастливое исключение из этого правила: их считают забавой, от которой не стоит ждать вреда. Впрочем, называть их лишь детскими развлечениями тоже неправильно. Первой «игрушкой» Винсента, в которой он использовал Эфирный интеллект, стала настольная лампа с вырезанным на ней жутким лицом. Лампа умела курить сигары и грязно шутила всякий раз, как в ней зажигали свет.

Другие мастера игрушек пытались повторить успех Крейна, но многие из них могли сравниться с ним в искусстве создания ЭИ. Винсент же продолжал оттачивать ремесло и создавал всё более эффектные проекты. Так, он разыграл со своими игрушками масштабное сражение на площади Жестяницков — с армиями солдатиков, миниатюрными динозаврами, осадными машинами и воздушными судами. Он создал сложные и разумные куклы, которые радовали детей в парках развлечений. Крейн даже помогал производителям автоматических экипажей создать

транспортные средства, которые способны совершать манёвры без помощи возницы или предупредить его, если что-то пошло не так.

Эти проекты были весьма впечатляющими, но настоящую славу Винсенту принесло создание магического костенода. Всё началось со Всемирной выставки 1865 года, на которой Крейн представил последнее изобретение — огромный шагающий автоматон, наделённый Эфирным интеллектом и способный брать на себя функции личного помощника или телохранителя. Конструкция была выполнена из мельчайших деревянных и костяных деталей и приводилась в движение мощным сферическим руническим камнем, установленным в груди костенода. Для управления конструктором Крейн создал специальную рубиновую маску. Она позволяла отдавать костеноду команды и служила гарантией того, что автоматон не взбесится и не нанесёт вред хозяину.

Разумеется, в то время во Вратах создавалось немало рунотехнических машин, но костенод впечатлял точностью моторики, богатством заложенных в него команд и способностью учиться новым. Однако из-за своего роста, веса и, конечно, размеров рунического камня в основе конструкции костенод не пользовался популярностью. Он стоил целое состояние, и его могли позволить себе лишь очень богатые люди. В скором времени костенод стал чем-то вроде символа высокого статуса владельца.

Однако нашлись и другие люди, которые тоже заинтересовались работой Винсента. Армия Врат не могла упустить столь многообещающее творение. Проблема заключалась в том, что Крейн не раз открыто высказывался против политики Канцлера. Высшие армейские чины предвидели, что склонить его к работе на правительство будет непросто. Поэтому власти создали фальшивую «исследовательскую» компанию, которая якобы занималась изучением ЭИ «для использования

в гуманитарных и развлекательных целях». Щедрое вознаграждение, неограниченные ресурсы и полная свобода действий стали решающими факторами, которые убедили Крейна начать работу под новым руководством.

Следующие десять лет он практически не покидал лабораторию, оборудованную в Складском ряду специально для него. Он всё реже выходил на публику и виделся с семьёй и почти не появлялся в своём магазине. Один из его близких друзей, который встретился с ним в то время, позже рассказывал, что Крейн стал одержим идеей совершенствования Эфирного интеллекта. Он с головой ушёл в работу, и для него не имело значения, на кого он в действительности трудится, хотя он прекрасно об этом знал.

Последний раз Крейна видели около десяти лет назад. В тот день в районе Жестяницков одновременно вспыхнули пожары в доме Винсента и в его магазине игрушек. Разумеется, это не было случайностью, и за обоими поджогами стояла городская Стража. Жена Крейна погибла в огне, а двенадцатилетний сын был серьёзно ранен стражниками при попытке скрыться. Люди видели, как Винсент бежал по улицам города, держа на руках окровавленное тело мальчика. Позже ребёнка нашли в одной из больниц, он был жив, но ничего не помнил о случившемся.

Лаборатория Крейна также была разрушена — казалось, будто той ночью сама земля поглотила её.



ЛОРД СЕБУЛУС

Великолепный

НЕКОТОРЫЕ ЧАРОДЕИ становятся знаменитыми не столько благодаря их великим деяниям, сколько за счёт окружения и того впечатления, которое они производят на окружающих. Именно таким был случай «лорда» Отто Себулуса Великолепного. Он начинал карьеру в качестве чародея широкого профиля, чьи дела быстро пошли в гору — в основном за счёт обширных связей, громкой саморекламы и высокого (хотя и неясного) происхождения. Как утверждал сам Отто, его род восходит к самым баронам фон Виккенсам. Так или иначе, вскоре он стал известен как надёжный, хотя и несколько эгоцентричный специалист, обладающий весьма впечатляющими навыками и умениями. Его услуги оказались востребованы в самых разных областях: от военных кампаний до помощи в истреблении гигантских крабов, которые нередко вторгались в прибрежные жилые районы.

Проблема заключалась в том, что ни одно из его деяний не приносило ему той славы и известности, о которых он мечтал. Он страстно желал власти над умами простых людей, желал видеть толпы, которые поклонялись бы ему, словно полубогу. Многие в Себулусе и его окружении выдавало в нём поклонника времён, когда могущественные злые колдуны правили миром. Его башня — самая высокая чародейская башня в городе — была вырезана из оникса и увенчана рычащими статуями жутких демонических созданий. Витражи высотой в двадцать этажей изображали сцену воскрешения Себулуса из жерла вулкана. В центральном же зале башни была установлена специальная сияющая платформа с настоящим тронном, на котором обычно и восседал грозный обитатель этого места. Даже его облик был несколько театральным: безупречный костюм, аккуратные усики и, конечно же, чёрный плащ, без которого он редко показывался в высшем обществе.

Несмотря на все усилия и впечатляющий имидж, Себулусу не удавалось завоевать того уважения, которого, как он считал, он заслуживает. Поэтому он решился полностью изменить собственное тело в стремлении одним своим видом вселять страх и трепет в сердца жителей Врат.

В ходе сложного магического эксперимента Себулус перенёс свою душу и колдовскую силу в исполнинскую каменную голову, которая была выполнена в виде более привлекательной и суровой версии его собственного лица. Перенос состоялся успешно. Его старое тело стало лишь пустой безжизненной оболочкой, от которой он быстро избавился (о чём не раз пожалел впоследствии). По общему признанию, результат превзошёл все ожидания: теперь лорд являл собой грозную серебристо-голубую статую,

парящую над озером жидкого эфира. Это зрелище повергало всех посетителей в трепет, и, как они признавались, им было сложно выносить суровый взгляд холодных глаз лорда. Себулус был в полном восторге. Сразу после эксперимента он нанял ещё больше прислуги и начал готовиться к расширению своей и без того огромной башни.

Чего Себулус не учёл, так это того, какое колоссальное количество энергии потребуется ему, чтобы поддерживать новое тело. Чтобы оставаться живым, ему требовалось целое озеро эфира, которое постоянно бурлило под его тронном. Озеро наполнялось из подземного источника, соединённого напрямую с одной из лей-линий земли. Из-за этого лорд больше не мог покинуть центральный зал своей башни, а потому вынужден был вести дела на расстоянии, полагаясь на помощь многочисленных слуг. Последних приходилось часто менять, поскольку мало кто выдерживал скверный характер своего покровителя. Разумеется, вынужденное затворничество и лишние траты не сделали его мягче.

Однако когда был подписан акт АРМаДА и в силу вступили ограничения на использование магии, источник силы (а теперь и жизни) Себулуса оказался под угрозой. Инквизиция осуждающе относилась к использованию чистого эфира в личных целях. Поэтому, несмотря на дурную репутацию, Себулус быстро стал уважаемым членом движения за свободу магических практик. Он буквально стал гласом открытого сопротивления власти, что, разумеется, навлекло на него гнев Канцлера.

В итоге Себулуса обвинили в многочисленных случаях незаконной практики магии и злоупотреблении использованием эфира. Состоялся суд, на котором адвокаты лорда в последней отчаянной попытке сумели доказать, что их наниматель больше не человек, а огромный рунческий камень, и потому закон на него не распространяется. Всё было тщетно, и Себулуса признали виновным.

Вынесенный приговор оказался «милосердным»: домашний арест и, разумеется, лишение возможности продолжать практику. Когда же Инквизиторы прибыли, чтобы перекрыть источник эфира, Себулус взорвал крышу своей башни и зашвырнул себя, подобно гигантскому ядру, в сторону Централуса — башни-резиденции Канцлера в Сердце города. Однако огромная голова отскочила от мощных магических барьеров и упала в гавани, где быстро ушла на дно.

Кодят слухи, что, несмотря на отсутствие источника эфира, Себулус всё ещё живёт где-то там, во мраке и холоде бездны. Говорят, особенно тёмной ночью под волнами можно увидеть его слабое серебристое мерцание.





КРИСТИННА МОРЭГ

Гидромант

ПЯТНАДЦАТЬ КОНТИНЕНТОВ Известного мира разделяют тринадцать морей, а все вместе они являются домом для полусотни Великих рек. Люди и все живые существа в нашем мире тесно связаны с водной стихией и её свойствами. Однако с точки зрения волшебства из всех элементов вода сложнее всего поддаётся контролю. Чародеев, которые посвящают этому жизнь, называют гидромантами, и они считаются самыми честоплюбными, талантливыми и упорными представителями чародейского сообщества. С одной неприятной оговоркой.

Кристинна Морэг была восходящей звездой университета, когда обратилась к тайнам гидромантии. Стоило ей проявить интерес к этому искусству, как она обнаружила, что за последние несколько десятилетий в области гидромантии возникло стойкое и не до конца понятное предубеждение против чародеев. Этот постыдный предрассудок стал для Кристинны серьёзной проблемой. Её упорство и нежелание ссориться с выбранным путем привели к тому, что декан Университета волшебных искусств показательно перестал её замечать. В перспективе это означало риск исключения и даже общественного ostracism.

Лишившись возможности обучаться магии в университете, Кристинна ушла в подполье. Каждую ночь она выбиралась из своей комнаты в общежитии и отправлялась в тёмные переулки Квартала художников. Там она отыскивала человека по имени господин Хэйк, который согласился обучать её искусству покорения воды. Разумеется, не просто так — в оплату своих услуг он потребовал от Кристинны помощи с особой водной контрабандой. Дело в том, что в мире существует огромное количество сортов и разновидностей воды с самыми разными магическими свойствами. Часть из них находится под строгим контролем властей и может использоваться исключительно элитой высшего круга. Бизнес господина Хэйка строился на том, что он перехватывал поставки ценных сортов воды, а затем продавал их на чёрном рынке. Разумеется, для Кристинны участие в этой преступной деятельности было огромным риском, однако стремление овладеть запретным искусством перевесило доводы рассудка.

Вскоре господин Хэйк обнаружил, что Кристинна обладает врождённым талантом к гидромантии, а её возможности превышают даже его собственные. Она была способна перемещать воду на огромные расстояния в виде тончайших водяных нитей, не теряя ни капли ценного продукта. Кристинна могла придавать воде любые цвета и формы, что позволяло избежать обнаружения Стражей. Её мастерство было столь велико, что Кристинна могла управлять крупными торговыми судами — она уводила их из безопасной бухты, позволяя бойцам Сопротивления взять их на абордаж.

Из-за увлечения гидромантией Кристинна стала уделять гораздо меньше времени учёбе в университете. Вкупе с подозрением в практике запретного магического искусства это стало достаточной причиной для её исключения. Считая это личным оскорблением, Кристинна начала открыто предлагать свои услуги в качестве профессионального гидроманта. Однако сразу вслед за этим последовал официальный визит инспектора магических искусств, который потребовал у девушки «разрешение на практику гидромантии». Разумеется, предоставить нужный документ Кристинна не могла.

Опасаясь ареста и последующего судебного разбирательства, она призвала на помощь гигантского водяного медведя, чем только усугубила ситуацию. Тем не менее, монстр отвлекал представителей власти достаточно долго, чтобы Кристинна успела скрыться. Единственным человеком, к которому она могла обратиться за помощью, был господин Хейк. Однако он слишком боялся внимания властей, которое могла привлечь к нему беглянка, и потому отказал ей в убежище.

Тем не менее Кристинна покинула наставника не с пустыми руками. Хейк рассказал ей о легендарной магической книге, которую держат в тайном хранилище Омнилибраниума, что в пустынных землях Эрин. На страже книги стоит могучий водяной голем, который охраняет её от посторонних глаз. Согласно легенде, в этой книге содержатся сведения о женщинах, посвятивших жизни изучению гидромантии, имена которых были вычеркнуты из официальных источников. По словам Хейка, книга могла объяснить причину столь странной и жестокой дискриминации, свойственной этой ветви магии. В конце концов, ни в одной другой школе волшебства пол заклинателя не считается проблемой.

Преисполненная решимости раскрыть тайну, Кристинна отправилась в путешествие. С немалым трудом ей удалось проникнуть в хранилище, одержать верх над водяным стражем и завладеть книгой. Из неё Кристинна узнала о женщине-гидроманте по имени Фэйя Харкер. Судя по сведениям из книги, она была ещё жива и томилась в тюремной башне где-то посреди Аризианской пустыни. Башня была построена вдалеке от любых источников воды, что делало побег невозможным для гидроманта. Согласно книге, Фэйю отправили в заточение около десяти лет назад по приказу высокопоставленного служащего из элитной гвардии Канцлера Гидеона.

По нашим сведениям, Кристинне удалось добраться до башни. Однако сумела ли она отыскать Фэйю и нашла ли разгадку тайны гидромантии, остаётся неясным. Точно известно лишь то, что следом за ней в башню был отправлен один из новоиспечённых инквизиторов Гидеона.

Местоположение Кристинны, а вместе с ней книги и тюремной башни для гидромантов, остаётся неясным.

ТАК ТРУБЛАД

Палеомант

С ДРЕВНИХ ВРЕМЁН ЧАРОДЕИ И ГАДАТЕЛИ использовали кости животных в духовных практиках и заклинаниях призыва. Считается, что фрагменты мёртвой плоти способны открыть путь к миру духов или помогают установить связь с богами. Шаманы по всему Известному миру используют кости для предсказания, создания талисманов и защиты от злых духов.

Есть и куда менее популярная ветвь этого искусства, называемая палеомантией. В её основе лежат использование древних останков живых существ, которые позволяют обращаться к утраченным заклинаниям и забытым божествам. Ритуалы палеомантии включают в себя поиск останков, определение их возраста, призыв духа существа, которому принадлежали кости, и — самое главное — попытку получить от него столь желанные магические знания.

Так Трублад является потомком Висендуанской семьи Трубладов — могущественной династии Старых королей. Их главным наследием стала обширная сеть каменных дорог, выстроенных для торговли с отдалёнными городами. История этих торговых путей насчитывает более трёх тысячелетий, а стремление контролировать их стало причиной многих кровопролитных сражений.

Мирные земли Висенду лишь недавно стали частью Империи Врат. Однако благодаря горному хребту, что отделяет эту территорию от столицы, до последнего времени объединение было лишь формальностью.

Так вырос здесь и с самого детства проявлял живой интерес к костям динозавров, которые встречались на всей территории Висенду. Уже тогда он начал собирать собственную коллекцию костей, а когда ему исполнилось 15, он нашёл наставника, открывшего ему тайны палеомантии.

Трублад быстро совершенствовал своё мастерство и вскоре заступал в Висенду. В поисках окаменелых останков редких и вымерших животных он избородил весь Известный мир. Так путешествовал со многими археологическими экспедициями и помогал исследователям больше узнать об их находках. Он призывал души умерших существ и даже устанавливал ментальную связь между ними и учёными-палеонтологами. В качестве оплаты Так чаще всего брал часть находок группы. Остальные же трофеи отправлялись во Врата. Так знал

об этом и понимал, что именно там собраны редкости и диковинки со всех краёв Империи. Поэтому его путешествие к сердцу города, где хранятся множество древностей, было вопросом времени.

В итоге это случилось. Когда Так переступил порог Музея естественной истории, что находится в Городе мостов, он понял, что его мир изменился. Здесь были собраны останки тысяч древних созданий. Все они хранили знания и магические тайны, которые долгие тысячелетия ждали того, кто сможет их разгадать. Поэтому Так заключил сделку с руководством музея и стал официальным консультантом и экспертом по палеомантии.

То, что Так сделал для музея и науки, не поддаётся оценке. За шесть месяцев его работы учёные узнали о находках и экспонатах больше, чем за предыдущие 10 лет. Возможность напрямую «говорить» с динозаврами и другими древними созданиями изменила сам метод научной работы. Благодаря стараниям Така были заново открыты некоторые заклинания и даже целые школы магии, о существовании которых раньше лишь строили догадки.

Кроме того, будучи большим любителем домашних животных, Так воскресил вымерших гигантских насекомых — брюхокрылов. В былые времена эти прожорливые создания часто становились любимцами Висендуанских королей. Надо заметить, что кот Така очень ревновал к новому питомцу хозяина.

Когда Инквизиция стала расширять своё влияние, она осудила практику палеомантии, как и палеонтологию в целом. Изыскания, которые велись в музее, оказались под запретом. Причина была в том, что некоторые из останков, хранившиеся в музее, принадлежали древним демонам. Церковь Дэуса рассудила, что попытка больше узнать об этих существах или стремление пообщаться с ними есть святотатство и богохульство.

Так был вынужден пуститься в бега и едва сумел скрыться от псов инквизиции, идущих по следу. По всему городу Стража развешивала плакаты с изображением лица Трублада. Согласно им, он обвинялся в нечестивых и богомерзких практиках, а за его голову предлагалась награда в \$3500.

Текущее местоположение Така Трублада остаётся неизвестным.





ПИТ-СТРАННИК

ИЗ-ЗА НЕОБЪЯТНЫХ РАЗМЕРОВ Врат некоторые жители предпочитают вести странствующий образ жизни. Они живут на улицах города или в подземных тоннелях и постоянно перебираются из одного места в другое, не задерживаясь нигде дольше месяца или около того. Порой среди этих бродяг встречаются могущественные чародеи, а самый знаменитый из них — Пит-странник.

Никто точно не знает, откуда пришёл Странствующий Пит. Однажды он просто появился на улицах — и ментально стал неотъемлемой частью городской жизни. Сам же он утверждает, будто пришёл из «северных земель, что лежат дальше, чем любой из вас осмеливался зайти». Вокруг Странника всегда царит аура тайн и загадок, кажется, будто ему доступны сокровенные секреты Вселенной. Впечатление это усиливается ещё и тем, что Пит обращается с эфирной магией с поразительной лёгкостью и небрежностью, как ребёнок с любимой игрушкой.

Странника знают во всех путевых заведениях города, но он появляется лишь в тех, где людям нужна помощь. Даже если ты сам не искал Пута, он найдёт тебя. Несмотря на суровый облик, у Пута спокойный, созерцательный склад ума, — он отличный слушатель. Чаще всего он предлагает немагические способы решения чужих проблем, но если задача кажется ему интересной, он берётся за работу сам.

Пит также стал кем-то вроде местного миротворца: не раз и не два он пресекал беззаконие и сталкивался с уличными бандами, ворами, мошенниками и нелегальными руноторговцами. Когда дело доходит до прямого конфликта, Пит обращается к своему мастерству заклинания дыма. Он истинный художник этой школы магии, а его заклинания поражают разнообразием. К примеру, Туман правды проникает в лёгкие преступника и заставляет его сдаться властям, Лезвийное облако способно остановить любого противника, а Дымные големы исполняют все его приказы. Самым пугающим заклятьем Пута является Кислотное облако, которое разъедает плоть врагов, оставляя от них лишь

обожжённые кости. Черепа некоторых из поверженных противников и сейчас украшают пояс Странника.

Разумеется, городская Стража видит в Пите опасного преступника и экстремиста — особенно когда дело касается его «актов правосудия», не одобренных официальными властями. Кроме того, представители закона считают подозрительным тот факт, что Странник всегда оказывается неподалёку от мест, где творятся преступления. Кто-то даже вспоминает дело печально известного Ариэля Коттера. Этот странствующий волшебник в 1820-х годах успешно исполнял роль внештатного детектива и «помогал» в расследовании загадочных убийств, которые по странному совпадению происходили вскоре после его прибытия в очередной город или деревню. В итоге оказалось, что убийцей в каждом случае был сам Ариэль. Однако ему удавалось скрываться так долго, что к моменту разоблачения он успел стать самым опасным серийным убийцей в истории Врат.

Но кто бы ни преследовал Пута, Странник всегда был на шаг впереди. Когда ситуация становилась напряжённой, он просто уходил в другую часть города. Куда бы он ни отправился, там всегда находилось несколько чародеев, готовых предоставить ему пищу и кров на пару ночей. Поэтому Пит никогда не беспокоился о том, что станет изгоем.

Есть ещё одна странная вещь, о которой стоит упомянуть: всякий, кто встречал Странника, отмечал внезапное падение температуры воздуха. Иногда это даже сопровождалось неожиданным снегопадом или метелью. Если Пута спрашивали об этом феномене, он либо вовсе отказывался говорить, либо отвечал загадками. Ясно одно: если вы увидели Странствующего Пута в вашем районе, значит, в скором времени ждите снегопада.

Пит и поныне странствует по территории Врат, однако теперь он предпочитает держаться в тени или выбирает подземные тоннели для своего временного обитания. Он — один из самых преданных и стойких членов Сопротивления.

II

Часть вторая

МАГИЧЕСКИЕ ОРДЕНА

Хотя большинство чародеев предпочитает искать собственный путь познания магического искусства, некоторые маги убеждены, что лишь объединив усилия, они смогут добиться настоящих высот. Поэтому многие из них находят себя в различных магических орденах и сообществах Врат — как официальных, так и подпольного толка.

В этой главе мы расскажем о некоторых наиболее могущественных чародейских организациях, которые сыграли важную роль в формировании магической картины Врат. Как и в первой главе, рассказ наш будет кратким и поверхностным, поскольку ни одной книги не хватит, чтобы описать многообразие конгломератов, банд, магических корпораций, артелей и других объединений волшебников, действующих на территории города.

Разумеется, с нашей стороны было бы непростительно не упомянуть в рассказе Совет магических искусств Врат. До прихода Инквизиции эта независимая организация считалась самым влиятельным магическим орденом города. Однако сейчас на смену ему пришло Министерство магии, которое полностью контролируется Центральным управлением. Вместе с названием изменилась и роль этой структуры: если Совет магических искусств направлял и поддерживал чародеев Врат, то Министерство магии воплощает собой диктатуру над всеми свободными чародеями. Оно напрямую подчиняется Канцлеру, цель которого — направить всю эфирную энергию города на собственные нужды.

Не стоит думать, что мы идеализируем Совет магических искусств, но его роль в истории магии сложно переоценить. На протяжении столетий Совет был единственной магической гильдией города. За долгие годы исследований внутри стен этой организации сформировались определённые правила и даже стандарты сотворения заклинаний. В то время это была необходимость, которая помогала чародеям работать вместе, раскрывая потенциал магического искусства. Однако с течением времени магия менялась, её практики совершенствовались, а правила и нормы Совета оставались прежними. Постепенно их стандарты превратились в помеху и стали препятствовать развитию магии. И тогда появились новые сообщества волшебников, готовые отринуть косные ограничения.

Магические ордена, равно как и вольные чародеи, помогают поддерживать пламя магической традиции, каким бы слабым и тусклым оно ни казалось в эти тёмные времена.





Пифийский орден

МЫ НАЧНЁМ РАССКАЗ С ИСТОРИИ о самом могущественном и загадочном сообществе волшебников в Известном мире — Пифийском ордене. До прихода Инквизиции по меньшей мере треть городского Совета состояла в этой организации, и именно ей принадлежали десятки крупных предприятий на всей территории Врат. Имя ордена стало синонимом власти, могущества и тайн. И как показала практика, благодаря этим качествам ордену удалось адаптироваться к новым, тёмным для Врат временам.

Кем и когда был основан Пифийский орден, точно не известно. Ещё до Объединения, во времена Кровавой эпохи орден контролировал обширную территорию, охватывающую несколько городов. Сё пределы были размыты и непостоянны, и больше соответствовали не границам поселений, а мощным лей-линиям, протянувшимся под землёй. Уже тогда орден обладал огромным влиянием и всегда умел найти правильный подход к сердцам людей. Благодаря этому после Объединения в Совете оказалось немало представителей пифийцев.

Главная загадка Пифийского ордена состоит в том, что никто и никогда толком не видел членов этой организации. Говорят, что увидеть их лица невозможно: они либо скрыты в глубокой тени капюшона, либо размыты магической дымкой, либо же просто какой-нибудь предмет загораживает обзор, когда кто-то пытается заглянуть в глаза пифийцу. Считается, что причина этого — могущественные заклинания, созданные орденом.

Сложно сказать что-то определённое о том, как стать частью этой загадочной организации и как проходит отбор кандидатов. Нет даже какого-то определённого способа связаться с членами ордена и зая-

вить о себе. В определённый момент чародей просто исчезает — и уже это становится достаточным поводом полагать, что он пошёл по пути пифийцев. Разумеется, глупо было бы считать, что все загадочно исчезнувшие волшебники присоединились к ордену. Однако и доказать обратное также невозможно, поскольку численность и состав этой организации остаются тайной.

Визитной карточкой пифийских чарореев стал весьма необычный выбор средств передвижения. Их часто можно увидеть в причудливо украшенных каретах или гондолах, покрытых изысканной резьбой. Говорят даже, что кто-то видел, как один из пифийцев ехал верхом на огромном боевом звере, шествующем по улицам Врат.

Но всё это лишь косвенные признаки, по которым можно определить члена ордена. У них нет никаких «своих» символов, цветов или знаков, по которым их можно опознать. Они им не нужны. Когда вы оказываетесь рядом с пифийским волшебником, вы просто знаете об этом. И у вас должно хватить благоразумия не переходить дорогу столь могущественному чародею.

Мы расскажем лишь об одном громком инциденте, связанном с волшебником из Пифийского ордена. Это случилось в конце 1750-х годов в районе Пристаней. Во время магической схватки гидронефромант по имени Зиландер Рэй случайно воскресил гигантского осьминога, тело которого хранилось в трюме шкуны Пифийского ордена. Вырвавшись на волю, обезумевшее создание бросилось прокладывать себе путь через город. В погоню за ним ринулся пифийский чародей, известный в этой истории под именем Холод. Он сотворил серию разрушительных заклинаний, которые следовали по пятам за монстром. Несчастный Зиландер, так и не успевший понять, что происходит, попал под случайный огонь и был испепелён на месте.

Случившееся стало настоящей катастрофой для Врат. Волна чистого магического разрушения выжигала путь через городские улицы и кварталы, настигая глубинного монстра. Он же, обрета противоестественное посмертное существование, отвечал на атаки Колода равной магической мощью, подкреплённой звериной яростью. Погоня продолжалась несколько часов и закончилась, когда осьминог остановился на Высокой площади в Северной стороне. Там его и настиг Колод, после чего два чародея сошлись в эпической колдовской схватке. Её апогеем стал грандиозный взрыв, вспышка от которого ослепила каждого, кто наблюдал за сражением. Разрушения от этой битвы оставили шрам на теле города — в буквальном смысле: на месте битвы образовался разлом в милю шириной и четыре мили длиной. Все здания, располагавшиеся на этой территории, превратились в руины, тысячи людей погибли или были тяжело ранены.

Что поразительно, вслед за этим инцидентом не последовало никаких разбирательств, а Пифийскому ордену не было предъявлено ни единого обвинения. Все семьи, пострадавшие от разрушений, получили компенсации и новое жильё. И казалось, они были вполне удовлетворены подобным положением дел. Люди говорят, что после этого инцидента, получившего название «Разлом Северной стороны», волшебники Пифийского ордена надолго перестали появляться на публике.

Стоит заметить, что пифийцы редко церемонятся в средствах достижения своих целей. Для них совершенно нормально, к примеру, без предупреждения занять целую гостиницу для проведения своей встречи или остановить караваном движение на улицах города. Это доставляет немало неудобств, однако жаловаться бесполезно. Во-первых, в распоряжении пифийцев услуги лучших адвокатов Врат. А во-вторых, выступая против ордена, вы можете потерять гораздо больше, чем деньги или время. Например, вместо своей любимой кофейни по соседству вы можете неожиданно обнаружить обувную мастерскую. Или улица, на которой вы живёте, окажется заполнена летающими слизняками. Ещё ни один правдоискатель, бросивший вызов

Ордену, не остался довольным результатами своей борьбы. Поэтому большинство людей просто принимает неудобства, связанные с Орде-ном, и надеется, что их дороги не пересекутся вновь.

С ростом влияния Инквизиции люди стали задаваться вопросом о том, что станет с Пифийским орденом. Казалось, что магия и власть — основы его существования, а новый режим, несомненно, не оставит от этих основ и следа. В это время участились локальные собрания членов Ордена (несмотря на свидетельства их проведения, никто так и не увидел лиц участников). Переговоры велись и в самом Совете: в эти дни двери его залов оставались плотно закрытыми, а публика не услышала ни единого заявления. В народе этот период получил название «Тихие дни».

По всей видимости, переговоры прошли удачно, поскольку Пифийский орден процветает по сей день, и похоже, это вполне устраивает Канцлера и Центральное управление. Единственное, что изменилось — публичное использование магии со стороны пифийских волшебников стало редкостью.

Члены ордена по-прежнему появляются на улицах города в своих причудливо украшенных каретах. Однако теперь их неизменно сопровождает Инквизитор или несколько элитных солдат. Точно неизвестно, насколько добровольным и желанным для пифийцев является этот почётный эскорт. Ясно одно: Канцлер заинтересован в ордене и его услугах, несмотря на то что пифийцы — столь ненавидимые им маги и чародеи. Нодят служки о том, что орден хранит некую Великую тайну. Она столь важна для Канцлера, что ради обладания ею, он готов сделать исключение из правил, которые насаждает с такой жестокостью.

В последнее время пифийских чародеев видели на раскопках, которые начались в самых разных уголках города. Люди, которым удалось заглянуть за ограждения, возведённые вокруг этих мест, сообщали, что видели жёлто-зелёное свечение, идущее из-под земли. А ещё — странное явление, подтверждённое тремя независимыми очевидцами, — они ощущали сильный запах жареных грибов.







The background of the page is a detailed illustration of two cockatoos dressed in formal clerical or monastic robes. The cockatoo on the left is shown in profile, facing right, with its head slightly tilted. It has a large, white crest and a yellow beak. The cockatoo on the right is facing forward, also with its head slightly tilted. It has a similar white crest and yellow beak. Both birds are wearing ornate, dark-colored robes with gold-colored buttons and trim. The illustration is done in a sketchy, painterly style with a warm, golden-yellow color palette. The title 'Гильдия пернатых монахов' is centered over the illustration in a large, black, serif font.

Гильдия пернатых монахов

БЛАГОДАря СВОИМ КРЫЛЬЯМ птицы способны достигать самых высоких пиков Великих гор, где обитают боги нашего мира. Поэтому считается, что все пернатые создания обладают природным сродством с миром духовным и потусторонним. По этой причине они давно стали излюбленными питомцами монахов и священнослужителей. Вознося молитвы богам, жрецы надеются, что их любимцы доставят послание адресату. Нередко также можно увидеть священника, который прислушивается к щебету своего маленького помощника в надежде получить весть от своего небесного покровителя. Среди священнослужителей даже стало популярным выражение «Птичка на хвосте принесла». И церковный ранг кардинала тоже получил название в честь чрезвычайно редкой птицы, которую, по поверьям, привезли из далёкого мира в качестве дара от бога Ардена.

Поэтому нет ничего удивительного в том, что многие представители птицеподобной расы авари посвящают себя служению богам. Они верят, что врождённая связь с богами даёт им способность превращать эфир в чистую духовную энергию, называемую *spiritas*. Эту способность они используют в своих практиках, стремясь приблизиться к своему божественному покровителю.

Среди авари нет какой-то единой религии, и пернатые монахи посвящают себя служению разным богам. Однако все они (за исключением племени равани) разделяют веру в то, что люди получили магию в подарок от бога по имени Арден. Пернатые монахи убеждены, что Арден и сам был авари, древней могучей птицей, спустившейся с небес. Человеческий облик — лишь способ стать ближе к людям, населявшим территории Врат в то время. Стоит заметить, что это толкование отличается от общепринятого. В мифах других рас Арден чаще всего изображается как привлекательный мужчина с окладистой бородой, который спустился с горных вершин, неся на своих плечах огромные глиняные кувшины с чистой магией.

Самой известной духовной практикой среди авари является так называемое «смешение стай». Это особое массовое социально-религиозное событие, обязательным условием для которого была спонтанность. Однако по мере того как Врата разрастались, люди стали требовать от пернатых монахов какой-то определённости — чтобы их собрания не мешали повседневной деловой жизни Врат.

Во времена, предшествующие Объединению, существовал город под названием Унеша. Благодаря большому количеству церквей и часовен на его территории, он вошёл в состав Врат в качестве Храмового города (комитет по Объединению часто прибегал к подобной

практике, выбирая названия для новых районов). Новое имя определило судьбу района, и в дальнейшем многие религиозные организации переместили сюда свои штаб-квартиры. Так же поступили и авары: в ответ на многочисленные выступления против «птичьих советов» они основали организацию под названием «Гильдия пернатых монахов». Вслед за этим они выкупили землю в Храмовом городе и начали строительство монастыря, который должен был стать местом встречи авары всех стай и конфессий, в котором они могли бы обмениваться мудростью. Так в 1503 году был заложен первый камень огромного храмового комплекса, который получил название «Аваритус».

Спустя многие годы Аваритус стал своего рода городом-в-городе и занял территорию в 12 кварталов Храмового района. Здесь были жилые комплексы, пять парков, десятки садов и коммерческий центр с множеством лавок и магазинчиков, которые предлагали всевозможную религиозную атрибутику. Появилась даже собственная полиция, которая называлась святой Гардой.

Вскоре Аваритус стали именовать не иначе как Птицеградом, и во многих смыслах он превратился в независимое мини-государство. Городской Совет и Стража не вмешивались в его дела. Они признали право святой Гарды защищать закон и порядок в стенах комплекса. Причина этого была в том, что пернатым монахам удалось сформировать мощное лобби в городском совете. Гильдия стала важной политической силой Врат: по сути, именно ей принадлежала реальная власть над Храмовым городом. Любой член совета или местный шериф знал, что у него нет шансов на выборах без одобрения Гильдии.

Когда церковь Дэуса начала расширять влияние, Гильдия пернатых монахов стала объектом пристального внимания со стороны властей. Несмотря на то что авары практиковали духовную магию (поощряемую церковью Дэуса), было признано, что Гильдия является скорее сообществом чародеев, нежели религиозным объединением. Однако

из-за влияния и размаха Аваритуса вскоре был найден своего рода компромисс. Церковь Дэуса «обнаружила» в архивах древние документы, согласно которым Арден — это одно из имён Дэуса. Фактически власти выдвинули ультиматум: Аваритус останется нетронутым, если Гильдия пернатых монахов признает единство Ардена и Дэуса, а также ограничит магические практики во время обрядов и молитв в стенах комплекса. И хоть этот вариант был далёк от идеального, Гильдия пошла на уступки, сформировав «Арденитическую церковь Дэуса».

Разумеется, не все согласились с этим решением. Один из видных членов совета Гильдии, Виктор Толлемус, отверг сделку. Он публично выступил на площади комплекса с речью, в которой призывал авары бороться за свою веру. В итоге он был лишён сана и изгнан из Аваритуса. Вместе с ним ушла и группа преданных ему пернатых монахов, которые объединились в Орден святого Толлемуса. Они покинули безопасные стены Аваритуса и основали собственную подпольную секту. Их целью было сопротивление новой власти, и это не раз приводило к столкновениям со Стражей. Особенно жестокое из них произошло на торговой площади Рынка. План пернатых монахов включал в себя призыв гигантского лобстера для поддержки в бою. К сожалению, чудовище не имело представления о том, с кем оно должно сражаться, и потому просто перекусывало клешнями всех, до кого могло дотянуться, — в том числе и невинных людей, оказавшихся поблизости. После этого случая монахи-бунтари решили действовать более скрытно и избегать кровопролития.

Раскол между двумя религиозными учениями Аваритуса сохраняется и по сей день. Причём его влияние ощущают на себе все авары, а не только пернатые монахи. Споры и распри между сторонниками церкви Дэуса и теми, кто поддерживал монахов-раскольников, разрушили многие семьи и дружеские узы. Это печально, но именно так выглядят последствия агрессивных действий, которые предпринимает церковь Дэуса, чтобы добиться главенства своей религии.



ARCAENUS RAPTORIIS

Культ пересмешника

МНОГИЕ ЧАРОДЕИ, не принадлежащие к авари или сэлоранам, жаждут обрести природное сродство с магией и миром мистического, свойственное этим расам. По этой причине во Вратах были так популярны культы птицеподобных и рыбоподобных существ, и отчасти эта тенденция сохраняется в наши дни. Члены подобных чародейских сообществ стремятся придать себе внешнее сходство с птицами или рыбами и старательно поддерживают созданный образ во время визитов на вечеринки или неформальные мероприятия. Чаще всего подобная манера поведения — лишь способ найти единомышленников, но встречаются отдельные группы и секты, которые в своём стремлении приобщиться к миру волшебства переходят границы здравого смысла.

Одна из таких групп фанатичных чародеев носит название Arcaenus Raptoris. Хотя это и противоречит всякой логике, они нашли способ устойчивой трансформации существ, подобных авари. Это невероятно сложная процедура, которая требует тысяч часов медитативных практик, сотни высококачественных рунических камней и глубокой ментальной связи с целым сообществом настоящих птиц (расположение которых ещё нужно заслужить). Только настойчивые и сильные духом искатели знания проходят трансформацию до конца. И когда это случается, обратить её уже невозможно.

Таких чародеев принято называть Пересмешниками, и самим авари совсем не по душе их существование. Авари верят, что врождённые магические способности — часть божественного дара их расы. Попытка же его присвоить в ходе сомнительного ритуала выглядит для них не иначе как богохульство. Лидеры Аваритуса даже пытались лоббировать в Совете запрет на процедуру превращения. Они утверждали, что Пересмешники ущемляют права авари на расовую идентичность, поскольку отличить настоящего авари от искусного подражателя почти невозможно. Однако городской Совет не нашёл причин, почему человек не может превратиться в птицу, если у него есть на то веские причины. К тому же на стороне Пересмешников был прецедент массового оносороживания 1709 года.

Перед тем как пройти процедуру, кандидаты в Пересмешники проводят несколько лет, живя жизнью авари. Для этого они даже одеваются в специальные птичьи костюмы и маски с резными клювами. Так они могут на собственной шкуре ощутить, во что превратится их жизнь после ритуала. После подобного опыта многие чародеи отказываются от этой идеи.

Среди Пересмешников находят волшебники, которые даже после превращения считают, что всё ещё не достигли желаемой связи. Они полагают, что любое подобие человечности — телесное или духовное — является преградой для просветления. Поэтому они продолжают превращение, по капле выдавливая из себя остатки человека. За такими волшебниками прочно закрепилось название «птицеголовые».

Хотя полное превращение и не является чем-то незаконным, к этой практике стоит относиться с величайшей осторожностью. Поведение птицеголовых становится непредсказуемым и представляет потенциальную опасность для окружающих. Как правило, к чародеям, которые выбрали этот путь и прошли его до конца, Пересмешники приставляют в качестве помощников нескольких последователей, только начавших обучение. Считается, что если они увидят плачевные последствия полного превращения, они сами не станут совершать той же ошибки.

Многие птицеголовые покидают территорию кампуса Arcaenus Raptoris и отправляются в дикую природу, чтобы жить среди настоящих птиц. Некоторые же пытаются найти своё место внутри городских стен. Это влечёт за собой немало проблем, поскольку с формальной точки зрения Птицеголовые остаются гражданами Врат, наделёнными полным набором прав и обязанностей. При этом с ними невозможно общаться, и к тому же они склонны к вспышкам внезапной агрессии, вандализму и строительству гнёзд в совершенно непригодных для этого местах. Ужаснее говорить, что помимо этого они не платят налоги, ренту, да и в целом презирают любые границы частной собственности.

Городские власти уже не раз пытались найти решение проблемы птицеголовых, но постоянно сталкивались с рядом очевидных трудностей социально-нравственного толка. Как правило, если на конкретного птицеголового поступало слишком много жалоб, его ловили и помещали под опеку в специальное муниципальное учреждение, называемое Птичником. Во Вратах насчитывается порядка 30 подобных мест, в которых содержится около 700 птицеголовых. И хотя большинство из них вполне удовлетворены подобным положением дел, находились и те, кто требовал свободы, полагая условия своего содержания незаконными и жестокими. С приходом Инквизиции подобные протесты поутихли, и птицеголовые, по сути, стали обычными заключёнными.

В настоящее время Arcaenus Raptoris превратились в группу энтузиастов, объединённых любовью к птицам и авари. Процедура превращения оказалась вне закона. Если кто-то до сих пор её и проводит, то делается это в строжайшем секрете.





СТАЯ РАВАИ

НЕ ВСЕ АВАРИ разделяют веру в Ардена как прародителя магии. Многие из них полагают, что он лишь присвоил себе заслуги своей сестры-близнеца Недры. Авари, отринувшие веру в Ардена, сформировали собственное общество: они называют себя «раваи» и знамениты искусствами некромантии, ведовства и ядоварения. Сама же Недра, известная под именем «Чёрная ворона», почитается как покровительница ведьмовского искусства.

Стоит заметить, что несмотря на негативные ассоциации, связанные с этой школой магии, её заклинания далеко не всегда несут зло: всё зависит от намерений и воли чародея. Однако в силу традиции и мрачной истории этой ветви волшебного искусства к ведьмам и ведьмакам относятся с изрядной долей подозрения. То же можно сказать о раваи в целом.

Причина в том, что раваи используют в своей магии энергию тёмного, мёртвого эфира (называемого *песcritas*). Это опасный инструмент, но он вовсе не обязательно служит тёмным целям, а раваи сами по себе не являются чудовищами (это звание мы прибережём для Канцлера и его прихвостней-инквизиторов). Тем не менее, преданная Ардену Гильдия пернатых монахов считает иначе, а с мнением этой организации сообществу авари приходится считаться. Поэтому раваи живут относительно тихой жизнью, редко общаясь со своими собратьями.

Большая часть раваи обитает на равнинах Бриндаля, расположенных к юго-западу от Врат. Их общество состоит из отдельных коммун, которые путешествуют по равнинам в поисках тёплого климата и источников пищи. Благодаря тысячелетнему мирному договору, заключённому с одним из древних королей, раваи являются полноправными хозяевами этой земли. Причиной союза стали успешные переговоры и страх перед жуткими гигантскими тварями, унгулатами, которых раваи используют как ездовых животных.

Среди раваи есть немало чародеев, для которых магия неразрывно связана с почитанием Недры. Они используют своё ведовское искусство, чтобы жить в мире и гармонии с природой. Тем не менее, находятся группы, которые выбирают другой путь. Известно немало случаев грабежей торговых путей и мелких поселений, расположенных на окраине Бриндаля. Как правило, подобные конфликты заканчиваются заключением мирного договора, так или иначе связанного с торговлей. Раваи известны как умелые и свирепые бойцы, поэтому мало кому хочется наживать себе подобного врага. Не говоря уже о встрече с их жуткими унгулатами.

Небольшое изолированное сообщество раваи осталось жить на территории Врат вопреки тому, что они фактически стали изгоями своей расы. Виной тому — руководство Аваритуса, которое делает всё возможное, чтобы сохранить такое положение вещей. Они говорят

о раваи как о полудиких варварах, которые поклоняются демонам и проводят жуткие ритуалы, связанные с наркотиками, вампиризмом, ликантропией и даже каннибализмом. Стоит заметить, что последнее обвинение отчасти является правдой, поскольку во время церемонии празднования совершеннолетия раваи ритуально съедают священного золотого орла. Однако в стенах города раваи редко соблюдают эту традицию.

Столь негативный образ раваи доставляет им немало проблем. В частности, для любого из них найти достойную работу почти невозможно. Слишком многие верят в то, что если они наймут раваи, их постигнет какое-нибудь жуткое проклятие.

Подобное положение дел привело к тому, что в 1815 году раваи организовали комитет, названный «Стая раваи». Желая бороться с притеснениями со стороны остальных авари, Стая наняла частных детективов для слежки за видным священником Аваритуса, имя которого часто появлялось в газетах. Там же вскоре были опубликованы свідетельства его распутного и неподобающего поведения, что вызывало грандиозный скандал, который сотряс весь Аваритус.

В ответ Гильдия пернатых монахов наняла отряд громил, чтобы те сожгли штаб-квартиру Стаи. Кроме того, она подкупила местного инспектора здравоохранения, чтобы он признал членов Стаи психически нездоровыми и направил их в специализированную лечебницу. В свою очередь Стая раваи покинула из зоопарка Зелёного края нескольких унгулатов и въехала на них в Аваритус. Дорогу им преградил отряд Святой Гарды, с которым Стая сошлась в невероятно зрелищной магической битве. Сражение продолжалось несколько часов и собрало толпу зевак, которые наблюдали за ним, как за шоу фейерверков в день Объединения. Зрителей поразило несравненное магическое мастерство раваи, которые делали всё возможное, чтобы ни один авари серьёзно не пострадал. В конце концов конфликт был решён за столом переговоров, во время которых стороны добились шаткого перемирия.

После случившегося несколько лидеров Стаи провели некоторое время в заточении по обвинению в «инициации магического сражения». Однако продемонстрированное чародейское мастерство раваи имело такой оглушительный успех, что буквально за одну ночь Стая оказалась завалена предложениями о работе.

Вплоть до прихода Инквизиции Стая раваи была важной частью сообщества авари и с радостью принимала собратьев, которые желали познать менее изученные стороны магического искусства. Однако с приходом к власти Канцлера преследования раваи возобновились. Некоторые из них ещё живут во Вратах, находясь под пристальным наблюдением властей. Большая же их часть бежала в Южный Ван'ней вместе со своими сородичами с равнин Бриндаля, которые были изгнаны оттуда армией Врат.





СТРАЖИ МОГИЛ

НА НЕОБЪЯТНОЙ ТЕРРИТОРИИ ВРАТ уместается несколько тысяч кладбищ, среди которых есть как целые некрополи размером с небольшой город, так и маленькие частные захоронения, скрытые в городских аллеях. За большинством крупных кладбищ присматривает орден чародеев, которых называют Стражами могил. Их миссия состоит в том, чтобы обнаруживать и пресекать любые противоестественные действия, связанные с останками умерших: расхищение могил, некромантию, незаконную охоту за призраками или пепельные прорицания. Однако главной причиной существования Стражей является борьба с фантомами — беспокойными духами умерших волшебников.

Если чародей перед смертью не успел должным образом подготовиться к посмертному существованию, у него есть все шансы стать фантомагом. Это несчастный дух, застрявший между миром живых и миром мёртвых, вынужденный скитаться поблизости от места своего захоронения. Некоторые из них могут уходить достаточно далеко, стремясь завершить незаконченное дело или доставить сообщение из мира мёртвых.

Фантомаги становятся источником многих проблем для смертных, оказавшихся рядом с местом их обитания. Они воруют рунические камни, призывают в виде нежити мелких грызунов и змей, открывают миниатюрные врата в другие измерения или оставляют мерцающие надписи, висящие в воздухе. Зачастую эти послания носят непристойный характер, но иногда они написаны странными замысловатыми рунами, прочесть которые способен лишь мёртвый. Как правило, фантомаги неорганизованны и действуют в одиночку, но ради какой-то серьёзной проделки они вполне могут объединяться в небольшие группы. Выходки фантомагов далеко не всегда безобидны: порой они приводят к травмам и даже смерти невинных людей. Однако истинная опасность заключается в том, что если фантомаг получает доступ к большим запасам мёртвого эфира (эссенции *necritas*), он превращается в лича. А это создания совсем иного рода: злобные, жадные до власти и обладающие ужасным разрушительным потенциалом.

Стражи могил — орден хранителей, члены которого обучены искать потенциальных личей, следить за ними и использовать магию, чтобы обуздать их разрушительную мощь. Каждый из Стражей владеет искусством некромантии и обладает особым зачарованным оружием. Это позволяет им в случае необходимости вступить в реальный бой с личем или фантомагом. И хотя убить их окончательно невозможно, зачарованное оружие способно ослабить их достаточно, чтобы Страж сумел заточить неупокоенного духа в специальном склепе. Заключение духа в подобном месте может продолжаться неопределённо долго, и до конца не ясно, приводит ли это к изменению его намерений и поведения. Но это хотя бы убирает опасную нежить с улиц на некоторое время. Содержание призраков в подобных «темницах духа» требует огромных затрат магической энергии и постоянного обновления рунических заклинаний, начертанных на стенах. По этой причине лишь самые опасные призраки обречены на вечное заточение. Тратить столько ресурсов на сдерживание мелких смутьянов просто нецелесообразно.

Помимо прочего, в обязанности Стражей могил входит разрешение споров между фантомагами и миром живых. Порой, когда речь заходит



о заключении в склепе, призрак требует официального процесса и защиты. Как правило, он выстраивает её сам, но были случаи с привлечением адвокатов из числа живых. Страж в таких процессах выступает в качестве судьи и совета присяжных одновременно. Разумеется, для этого он должен разбираться в Законах Мёртвых, а это весьма специфичная и запутанная область юриспруденции. Для достижения мастерства в ней требуются десятилетия подготовки, однако опытные Стражи одерживают верх почти в любом разбирательстве. Мир живых не слишком благосклонно относится к мёртвым. Особенно с юридической точки зрения.

С приходом Инквизиции всё изменилось. Стражам могил теперь запрещено использовать эфирную магию и зачарованное оружие в святилищах с фантомами. Вместо этого церковь Дэуса снабдила их молитвенными книгами, святыми реликвиями и обучила их специальным литаниям, которые, согласно замыслу, должны изгонять духов в мир мёртвых. По-

лучилось не очень хорошо. Вскоре некрополи Врат оказались заполнены фантомами, личами, зомби, упырями и вурдалаками. Визит на кладбище после захода солнца стал представлять серьёзную опасность для любого жителя Врат. Цена на жильё в прилегающих к кладбищам районах резко упала, а некоторые из них оказались полностью заброшенными.

Большая часть Стражей могил после этого сдалась или ушла в подполье (иногда в прямом смысле: существует огромное количество подземных захоронений). Однако нашлись те, кто пытался сочетать новые методы борьбы со старыми магическими практиками (разумеется, с величайшей осторожностью). Кто-то даже тайно изготовил зачарованное оружие. А поскольку Инквизиция не особо пристально следит за тем, что творится на кладбищах, это стало своего рода компромиссом с новым режимом. И хотя ситуация в некрополях и в прилегающих к ним районах стала существенно лучше, эти места сложно назвать безопасными и тихими.

ОБЕДАЮЩИЕ ПРЕСТАРЕЛЫЕ ЧАРОДЕИ В ОТСТАВКЕ

РАЙОН ПОД НАЗВАНИЕМ «ЗЕЛЁНЫЙ КРАЙ» известен на весь город идиллическими видами и пышной растительностью. На протяжении многих лет местные жители устраивают негласные дружеские (в основном) соревнования в искусстве садоводства. Внутренние дворики, крыши, лужайки, аллеи и целые площади здесь заполнены экзотическими цветами, фруктовыми деревьями, бонсаями и даже кораллами и лишайниками всех видов, расцветок и форм. В последние годы картина стала более блёклой, поскольку использование магии для садоводческих целей оказалось вне закона, но, к счастью, сам обычай сохранился.

Ещё одна традиция этого района также напрямую связана с запретом на магию. По сути, именно этот запрет стал причиной её появления. Речь идёт о группах «обедающих престарелых чародеев в отставке», сокращённо — ОПЧО. Как должно быть ясно из названия, это группы отставных волшебников, которые собираются вместе, чтобы перекусить и обсудить последние события — независимо от того, связаны они с магией или нет. Казалось бы, в этом нет ничего экстраординарного, однако эти группы являются частью важной традиции, а в определённом смысле — щелчком по носу Канцлеру, который стремится навести тень на все институты волшебного искусства.

В старые времена отставные чародеи могли свободно собираться вместе, нередко они даже устраивали специальные мероприятия для обмена опытом и знаниями. Часть подобных встреч носила благотворительный характер, и на них собирались деньги для волшебников или чародейских школ, которые переживали не лучшие времена. Всё это осталось в прошлом. Теперь чародеи вынуждены соблюдать осторожность и всегда помнить, что за ними может следить Инквизиция и её согладатели. Чародеям строго запрещено использовать эфирную магию или обучать других работать с ней. Однако нет таких законов, которые запрещали бы волшебникам встречаться для того, чтобы перекусить и насладиться беседой.

Разумеется, подобные собрания были обычным делом и раньше, но сейчас число групп ОПЧО резко выросло. Что неудивительно с учётом того, сколько почтенных чародеев были вынуждены выйти

в отставку. Некоторые из них встречаются в подпольных барах и кафе, иные пересекают полгорода ради беседы на безопасной территории, где власть Инквизиции относительно слаба. Такие места ещё сохранились во Вратах: «Зарубка Рихтера» в Рёбрах, «Мельница Гристля» в Жерновах, Паровые мастерские в Дыме и даже отдельные уголки «Рыболовного крюка» в районе Пристаней.

Тем не менее, именно Зелёный край остаётся излюбленным местом подобных собраний, и для этого есть немало причин. Во-первых, здесь живёт больше стареющих чародеев, чем во всём остальном городе. Во-вторых, из-за такого соседства здесь есть огромное количество кафе и ресторанов, предлагающих посетителям шведский стол. Ну и наконец, Зелёный край славится уникальным климатом, благодаря которому здесь круглый год сохраняется тёплая и комфортная погода. Даже в самые суровые зимы или во время визитов Пута Странника Зелёному краю достаётся лишь лёгкий снежок, который тает так же быстро, как и появляется. Существует немало гипотез о причинах этого явления. Самая популярная гласит, что под территорией района расположен громадный межпространственный вулкан, жар которого проникает в наше измерение. Нам эта версия кажется сомнительной.

Одна из самых известных групп ОПЧО носит название «Старобороды» и состоит из бывших профессоров Университета Города мостов. Их часто можно увидеть разъезжающими по Зелёному краю на локомотиве и оживлённо спорящими о том, в какой ресторан им сегодня отправиться. Лидером группы считается почтенный профессор Вернор Малвой, которого легко узнать по серо-голубому цвету кожи. Причиной столь странного облика стали его эксперименты со сжиженным серебром, по чашке которого он выпивал ежедневно. Он верил, что это поможет создать естественную защиту от техник слежения Инквизиции. Результаты оказались не самыми удачными, и опыты пришлось прекратить. К сожалению, вернуть прежний цвет кожи это не помогло. Подобное изменение облика, разумеется, вызвало подозрения со стороны Инквизиторов, но в итоге они сочли это лишь стариковским чудачеством.



РАМУС

из Красных храмовников

ПОСЛЕ ТОГО КАК ИНКВИЗИЦИЯ запустила в город свои когти, почти в каждом районе Врат появились группы сопротивления. Зачастую они были немногочисленными и скверно организованными, поэтому существовали недолго. Несколько лет Инквизиция при поддержке городской Стражи безжалостно вырезала эти очаги недовольства, а последним сокрушительным ударом по ним стала печально известная Ночь десяти тысяч убийств.

Однако находились группы, которым дольше остальных удавалось скрываться от нового режима. Одной из них были Красные храмовники. Они стали настоящим символом восстания, а их борьба вдохновила многих наших соратников на создание организованного сопротивления.

Свое название группа получила за то, что в качестве штаб-квартиры её члены выбрали заброшенный храм Рамоны Кровопускателя (не самого доброго из богов). Красные храмовники были мастерами трансмогрификации и каждую ночь в своём зверином воплощении они выходили на улицы города. В обличье лемуров и долгопятов они бесшумными тенями перепрыгивали с крыши на крышу, выслеживая новую цель. Чаще всего жертвами храмовников становились члены городской Стражи и изредка — Инквизиторы. Охотиться за последними было гораздо сложнее, поскольку их защищали мощные антимагические талисманы.

Лидером Красных храмовников был человек по имени Рамус Коул. До появления Инквизиции он служил в городской Страже, но был отправлен в отставку после того, как ослушался приказа. Ему и его отряду было поручено разогнать толпу протестующих, собравшихся на Моленной площади перед главным храмом Дэуса. Поскольку приказ исходил от одного из военачальников Врат, Рамус отказался ему подчиняться. Дело в том, что формально Армия Врат защищает город от внешней угрозы и не обладает полномочиями в пределах его стен. Попытка Канцлера обеспечить эти полномочия вылилась в бурю протеста, охватившую город. Вмешательство Армии в зону ответственности Стражи вызвало волну неповиновения в её рядах, что привело к нескольким безобразным кровавым стычкам. В итоге Канцлер решил

проблему пересмотром структуры городской Стражи и увольнением (а иногда и казнью) тех, кто выступил против нового режима.

Рамус избежал плахи лишь по причине собственной популярности. Незадолго до инцидента он, рискуя жизнью, вытащил двух детей из жилого дома, который внезапно оказался зажат электрическими многоножками. После этого он стал героем Храмового города. Канцлер же знал, что рискует потерять расположение народа, если будет просто убивать всех, кто рискнул выступить против него — особенно местных героев. Разумеется, после Ночи десяти тысяч убийств всё изменилось, но к тому времени Гидеон уже успел основательно промыть населению мозги.

После того как Рамуса отправили в отставку, он провёл два года, скитаясь по барам Врат и напиваясь до беспамятства. Его жизнь была посвящена городской Страже, и он не мыслил себя вне службы. Всё изменилось, когда одним вечером, сразу после принятия акта АРМаДа, изрядно выпивший Рамус повстречался с одним из чародеев подполья Храмового города. От него он узнал о растущем движении Сопротивления и понял, что оно станет его новым призванием. Группа чародеев, к которым он присоединился, состояла из опытных трансмогримантов — магов-оборотней. Поскольку новые законы не могли запретить животным использовать магию, чародеи были уверены, что их способности станут идеальным прикрытием и защитят их от бдительного ока Инквизиции.

Рамус рассказал новым соратникам о том, как служил в городской Страже, и предложил помощь в борьбе с Инквизицией. Так родился новый союз. Рамус делился с заговорщиками знаниями о тайных уголках Храмового города и тонкостях работы городской Стражи. Чародеи же в ответ обучили его искусству трансформации, которое он удивительно быстро освоил. Со временем они перенесли свою штаб-квартиру в храм Рамоны, тем самым положив начало новой городской легенде.

К сожалению, борьба заговорщиков за Храмовый город не увенчалась успехом. В серии ожесточённых схваток со Стражей и Инквизицией Рамус потерял две трети своих людей. Вместе с оставшимися храмовниками Рамус покинул убежище и ушёл в подполье, присоединившись к организованному Сопротивлению.



«СВИРЕПЫЙ»

и его экипаж

КАЖДУЮ ВЕСНУ В ДЫМЕ проводится гонка локомотивов под названием «Пар и рельсы 500» — грандиозное по своему размаху соревнование, известное далеко за пределами Врат. История этих гонок насчитывает почти двести лет, а сами они давно стали неотъемлемой частью жизни города. «Пар и рельсы 500» — событие настолько важное, что Центральное управление не стало покушаться на его свободу и традиции даже после прихода Инквизиции. Поэтому сейчас это одно из немногих городских мероприятий, на которых чародеям дозволено использовать магию, хотя это и происходит под пристальным надзором специальных судей-инквизиторов.

Разумеется, спонсоры некоторых команд приплачивают судьям, чтобы те закрывали глаза на некоторые незначительные нарушения. Поэтому многим участникам соревнований сходит с рук использование даже весьма могущественной магии. К сожалению, для команды чародеев, управляющей самым известным поездом Врат под названием «Свирепый», всё закончилось иначе.

В 1871 году молодой железнодорожный магнат Кай Висенд решил, что хочет владеть собственным гоночным локомотивом и командой, которая могла бы участвовать в соревнованиях. У него был умеренно успешный бизнес по продаже кошачьих свистков, и потому он мог позволить себе столь легкомысленное начинание, хотя и был жёстко ограничен в средствах. Кай выкупил «Свирепого» из музея паровозов, который закрылся после того, как под зданием разверзся огромный провал, поглотив большую часть коллекции. «Свирепый» оказался одним из немногих уцелевших экземпляров — и был поистине уникальным. Его создателем являлся знаменитый техномаг по имени Перегрин Кросс, чья визитной карточкой была искусная гравировка на передней части паровоза. Его гравировки всегда изображали лица, однако «Свирепый» стал единственным паровозом, чьё лицо было столь сердитым и жмурым.

Заполучив локомотив, Кай собрал талантливую, хотя и весьма разношёрстную команду. Первыми её членами стали отставные чародеи Вэнс и Ренни Клокбёрн. Оба в далёком прошлом уже участвовали в соревнованиях, будучи непримиримыми соперниками (Вэнс был механиком, а Ренни играла в нападение). Инженером команды стал Хап Дюлак — в гонках не участвовал, но управлял составом на железной дороге в районе Рёбер. Хап незадолго до этого овдовел и искал занятие, которое поможет ему отвлечься от горя. Последним участником стала Пим Лэйн, взявшая на себя роль защитницы. Пим училась в Университете Элгера Кросса и обладала невероятным магическим талантом в области защитных полей. Выбирая работу, она обратила внимание на одну из листовок на доске объявлений Университета, и ею оказалось предложение Кая.

Поначалу дела шли не слишком хорошо. Первые же испытания показали, что команде недостаёт опыта, сноровки и её члены не умеют работать вместе. К тому же «Свирепый» беспрестанно ломался, буквально выплёвывая старинные проржавевшие детали. За первые два месяца тренировок Кая пришлось заменить порядка 40% запчастей локомотива, что потребовало от молодого бизнесмена куда больше средств, чем он мог себе когда-либо представить.

После года обучения, полного трата и разочарований, Кая удалось привести команду в относительный порядок. Почувствовав уверенность в том, что «Свирепый» сумеет хотя бы дойти до финиша, он подал заявку на участие в региональных соревнованиях. Результаты гонки были столь обескураживающе ужасны, что о Кая Висенде писали буквально в каждой газете Врат. «Свирепый» не просто не закончил гонку — он вылетел с путей на первом же крутом повороте и рухнул в ближайший канал, где и затонул.

К счастью, команда быстро оправилась от последствий аварии. Отремонтировав паровоз, члены экипажа вернулись к изнурительным тренировкам. Полгода спустя они вновь участвовали в региональных соревнованиях, но на этот раз им удалось одержать победу. Ещё через два года их квалификации хватало для того, чтобы принять участие в соревнованиях «Пар и рельсы 500» 1874 года. И хотя они смотрелись безнадежными аутсайдерами, а о победе не шло и речи, их отвага вдохновила многих зрителей и завоевала сердца новых поклонников.

Во время той, ныне ставшей легендарной, гонки произошло невероятное зрелищное крушение, вызванное двумя составами: «Второй шанс» и «Пороховая бочка». Нападающий чародей из команды «Пороховой бочки» сотворил фантомные рельсы, уводящие поезд с нужного пути. Однако его план пошёл наперекосяк, и новые пути буквально вышвырнули оба состава с трассы прямо на трибуны зрителей. Понимая, что столкновение неизбежно и что команда поезда не успеет свернуть, Пим Лэйн сотворила мощное защитное поле. С помощью эффектной (и, разумеется, запрещенной) магии она захватила оба состава прямо в воздухе, а затем вернула на трассу. Под громогласные аплодисменты «Свирепый» продолжил гонку.

Впоследствии, при подведении итогов соревнований владелец «Второго шанса» подкупил нескольких судей и обвинил команду «Свирепого» в бесчестной игре и неправомерном использовании магии. Жюри и Инквизиция оказались на его стороне, и весь экипаж был взят под стражу.

Несмотря на столь разочаровывающие результаты, команда «Свирепого» оставила свой след в истории гонок. Многочисленные фанаты даже установили полуофициальный памятник в её честь — несмотря на то, что команда сейчас томится в застенках Темницы в ожидании своей участи.





БЕССТРАШНАЯ ЧЕТВЁРКА

БЕССТРАШНАЯ ЧЕТВЁРКА, также известная под именем «Книжные бандиты», была одной из ключевых групп мятежных чародеев, ответственных за печально знаменитое Сожжение гримуаров 1865 года. Это событие поставило точку в короткой, но яркой истории борьбы между магическим сообществом Врат и Особым Комитетом Канцлера по Актуализации Магического Образования (ОККАМО). С благословения Канцлера Комитет выпустил серию книг заклинаний, составленных таким образом, чтобы скрыть богатую и разностороннюю историю колдовского искусства Врат. Эти книги должны были стать учебниками «правильной», одобренной властями магии. Описанные в них заклинания больше походили на балаганные трюки, но это было лучшее, чего можно достичь при использовании сертифицированных рунических камней.

Создание Комитета стало отчаянной попыткой руководителей магических школ Врат сохранить статус-кво. Большая часть чиновников, которые вошли в его состав, заботилась исключительно о собственном благополучии и о том, как бы остаться на своих престижных административных должностях. Деятельность Комитета была направлена в основном на то, чтобы унять растущее недовольство Канцлера, вызванное «бесконтрольным и безответственным» использованием магии, которое, по его мнению, охватило город. Публикация же отредактированных книг заклинаний, получивших название «Фальшивые гримуары», по замыслу членов Комитета должна была успокоить широкую общественность. Предполагалось, что это станет более мягкой альтернативой прямому запрету магической практики, который неизбежно привёл бы к хаосу и беспорядкам.

В то же самое время члены ОККАМО помогали находить и изымать настоящие знания о колдовском искусстве, ставя их на службу боевым магам Канцлера и, разумеется, Инквизиции. Её члены никогда не гнушались использовать могущественную магию, чтобы находить практикующих чародеев.

Бесстрашная четвёрка начала свой бунт с того, что обошла лавки Книжного квартала, чтобы выкупить (а иногда и попросту украсть) все

Фальшивые гримуары, которые смогла найти. Добытые книги бандиты уничтожали весьма изобретательными способами, каждый из которых служил посланием властям. Так, однажды они использовали сотни книг, чтобы забить канализационные стоки нескольких правительственных зданий, а в другой раз Книжные бандиты скинули стопки гримуаров в дымоходы жилищ членов Комитета. Но шедевром их бунтарского искусства стала крепостная стена, сложенная из нескольких тысяч фолиантов. Этой стеной Четвёрка окружила дом сэра Бенедикта Синеккура — председателя ОККАМО и декана Университета эзотерики, весьма престижной магической школы. Книжная крепость оказалась настолько прочной, что сэр Синеккур два дня не мог покинуть дом и был вынужден обратиться в магистрат за разрешением на использование магии, дабы наконец вырваться из книжного плена.

Действия Четвёрки почти сразу привлекли внимание Инквизиции, члены которой неустанно рыскали по Книжному кварталу. ОККАМО вынудил местный магистрат ввести комендантский час во всех книжных лавках города. Кроме того, Комитет обратился к услугам наёмников в отчаянной попытке выследить Четвёрку и положить конец её бесчинствам.

Эти меры вынудили Бандитов прибегнуть к новой тактике. Они тайно заключали сделки с владельцами книжных лавок и подменяли Фальшивые гримуары на полках настоящими — разумеется, скрывая их под обложками книг Комитета.

В конце концов Бандиты организовали огромный костёр из тысяч томов прямо в центре Университетской площади. Пока они стопка за стопкой складывали книги в огонь на глазах замершей в благоговении публики, Инквизиторы окружали площадь. Бунтовщики проигнорировали требования сдаться и несмотря ни на что продолжали подкармливать разрастающееся пламя.

После короткой, но напряжённой борьбы Книжные бандиты были арестованы и отправлены на Тюремный остров. Насколько нам известно, там они и пребывают поныне. Своей отвагой и вызывающим неповиновением перед лицом Инквизиции в тот день на Университетской площади они заслужили себе имя Бесстрашной четвёрки.



ГЕРМЕТИЧЕСКИЙ ОРДЕН ХРАНИТЕЛЕЙ СФЕР

ХРАНИТЕЛИ СФЕР — это архаичный орден чародеев, которые посвятили себя поиску и изучению артефактов под названием «Сумеречные сферы». Эти мерцающие стеклянные шары порой всплывают на поверхности болот в регионе Топей. Считается, что Сферы были созданы в эпоху Тайхундуса, когда могущественные богоподобные чародеи бродили по земле и поработали дикие племена дигров, людей и торан. Члены ордена верят, что в те далёкие времена на территории Топей (ранее бывший равнинами Вольдунуса) прогремела грандиозная магическая битва и что Сумеречные Сферы — это овеянные заклинаниями, которые Тайхуны использовали для уничтожения друг друга.

Хранители убеждены, что Сумеречные сферы хранят секреты сотворения мира, однако в них также содержится могущественная и опасная магия. Поэтому Хранители отрекаются от внешнего мира и посвящают свою жизнь изучению этих артефактов. Они разработали особую форму Сумеречной медитации, которая позволяет разуму Хранителя прикоснуться к межпространственным лей-линиям, открывая ему поразительные яркие видения чужих миров и времён.

Пожалуй, самым известным из Хранителей Сфер был Элан Эрран, тихий послушник, которому удалось навсегда изменить жизнь своего ордена. Во время особенно длинной Сумеречной медитации Элану удалось заглянуть в столь далёкие миры и времена, в какие ранее считалось невозможным. Дело в том, что медитация требует огромной психической концентрации, и потому время практики ограничено. Элан же сумел продержаться дольше, чем любой из его предшественников.

С течением времени поведение послушника становилось всё более безумным и хаотичным. Когда его спрашивали об очередной выходке, он просто улыбался, а потом убежал прочь, преследуя какую-нибудь дикую Сумеречную сферу, чтобы затем отнести её в одному ему ведомое место. Однажды ночью он вынес из хранилища монастыря целый мешок Сфер, а когда вернулся следующим вечером, мешок уже был пуст.

За это преступление против святыни Элан предстал перед Советом Хранителей Сфер. Перед лицом своих братьев он объяснил, что в видениях, явленных ему во время медитации, он узрел конец мира, причиной которого станут Сумеречные сферы. Послушник описывал безумные образы «циклопических крабов из пятого измерения», «древних космических рыб» и «армию пятисотфутовых смертоглазых летучих мышепяуков». Элан заявил, что именно Сферы станут источником всех

этих кошмаров, и потому все до единой они должны быть уничтожены. Когда же один из членов совета напомнил о том, что Сферы нельзя уничтожить, Эрран объявил, что нашёл способ: скормить Сферу плодному дереву Ван Дрейка. Этот секрет Сферы раскрыли ему сами во время одной из его длительных медитаций.

Разумеется, совет не поверил ни единому слову послушника и признал его психически неуравновешенным. Однако прежде чем кто-либо успел объявить о том, что Элан не способен выполнять возложенную на него

миссию, Сумеречная сфера, служившая доказательством на процессе, с пронзительным криком изрыгнула из себя стаю огненных криветок. Это выглядело невероятным совпадением, но Элан впоследствии предположил, что Сфера услышала, как он раскрыл секрет их уничтожения, и попыталась устранить свидетелей. К счастью, в тот раз обошлось без жертв: один из братьев сумел отвлечь криветок, сыграв колыбельную на клавесине. Этим он дал Элану достаточно времени, чтобы успеть схватить Сферу и скормить её дереву Ван Дрейка, росшему во внутреннем дворе монастыря.

После этого случая Эррана стали почитать как героя, и вскоре он был избран новым председателем Совета Ордена. Сразу после того как он дал присягу, он объявил о том, что Орден меняет свою миссию. Теперь задача

его братьев состоит в том, чтобы спасти мир от опасности, которую несут Сферы, и потому уничтожать эти артефакты.

Несколькими годами позже в руки учёных чародеев Врат попали свитки эпохи Тайхундуса, найденные на чердаке почившего барона, имевшего весьма дурную репутацию. Сведения, обнаруженные в этих документах, полностью подтвердили слова Элана и показали, что выбранный им курс оказался верным.

В 1870 году Канцлер приказал Хранителям Сфер прекратить «уничтожение священных реликвий». Дело в том, что в далёкие времена Дэуса считали одним из Тайхунов, а значит, Сумеречные сферы — это часть его наследия. Когда Элан отказался, Центральное управление, сославшись на размытый пункт в положении о «приоритетных правах» собственности на землю, захватило монастырь. Все члены ордена были взяты под арест, а Элана казнили за государственную измену.

В наши дни городская Стража Топей собирает Сумеречные сферы, когда они появляются на поверхности болот, и относит их в неизвестное место. Порой им приходится соперничать за артефакты с оставшимися Хранителями Сфер, которые тайно продолжают выполнять свою миссию. Ходят слухи, что им удалось обнаружить правительственное хранилище Сумеречных сфер и они планируют вскоре его ограбить.





НЕПОКОРНАЯ ПЯТЁРКА

В ЛЮБОМ КОНФЛИКТЕ, ДОСТОЙНОМ УПОМИНАНИЯ в истории, есть свои герои и злодеи. Правда в том, что зачастую это одни и те же люди, — всё зависит от того, с какой стороны оценивать их действия. В конфликте, в который мы вовлечены сейчас, нет героев более отважных и доблестных, чем Непокорная пятёрка. И в то же время вряд ли удастся найти врагов режима, которых Инквизиторы разыскивали бы с большим рвением за то, что эти герои совершили ради «сохранения духа истинной первородной магии и будущего всех свободных чародеев Врат и мира».

Инквизиция была учреждена летом 1866 года. Предпосылкой для этого стали страх и беспокойство, нарастающие среди жителей города. Люди боялись того, что Канцлер называл «опасной нерегулируемой магической силой, сосредоточенной в руках дикарей, преступников и алчных гедонистов, которые принесли народу Врат больше вреда, чем пользы». Инквизиторы, сопровождаемые элитной гвардией Гидеона — Золотыми драгунами, прошли по всем районам города, приводя в исполнение Акт Регулирования Магической Деятельности и Артефактов (АРМаДА). Этот новый закон содержал в себе широкий спектр запретов на использование магии гражданами лицами. Фактически любая магическая практика отныне могла осуществляться исключительно с использованием сертифицированных рунических камней, созданных лицензированными рунорезами. Кроме того, закон запрещал владение магическими предметами класса 3 и выше. Любые подобные артефакты должны были быть сданы властям в течение 10 дней с момента принятия закона. В противном случае нарушители подвергались крупным штрафам, тюремному заключению или даже «публичному наставлению», которое на деле представляло собой показательные пытки.

Стоит отметить, что Центральное управление Врат не брезговало использовать для борьбы с магией магические средства. По всему городу были возведены специальные башни, называемые Шпилями истины. Их вершины были увенчаны огромными чёрными кристаллами, способными обнаруживать следы использования чистого эфирного волшебства и сообщать об этом Инквизитору. Шпили истины стали глазами Канцлера в городе, с помощью которых он следил за своей неразумной паствой.

Как вы можете представить, процесс приведения в действие акта АРМаДА был жестоким и хаотичным. Чародеи, практиковавшие эфирную магию всю жизнь, не могли поверить в то, что в одночасье они оказались вне закона. И уж тем более они не могли поверить в то, что этот закон будет поддерживаться столь безжалостными методами. Одно за другим по всему городу вспыхивали вооружённые столкновения с Инквизицией и Золотыми драгунами. В течение двух кошмарных недель город лихорадило, а его улицы были окрашены кровью. Наконец, новый закон воцарился над городом, принеся беспрестанный страх, который довлел над каждым жителем.

Однако пятеро чародеев из района Рынка отважились выступить против Инквизиции, чем вдохновили будущее движение Сопротивления, цель которого — свергнуть Канцлера и его драконовский режим. Члены Непокорной пятёрки, как теперь называют этих волшебников, не обла-

дали какими-то фантастическими способностями. Они были просто старательными и целеустремлёнными профессионалами, которые видели в новом режиме угрозу своим жизням и средствам к существованию. На самом деле это было не так: до их ультимативного акта непокорности Инквизиция даже не подозревала о том, кто они и чем занимаются.

Замысел требовал соблюдения строжайшей секретности. Встречи Непокорной пятёрки проходили в шумных людных местах, они обменивались кодовыми словами и посланиями, замаскированными под фигуры рунических шахмат. Они показательно носили свои сертифицированные рунические камни, а если и занимались магией, то она была предельно простой и соответствовала самым жёстким требованиям, которые к ней теперь предъявлялись. Каждый раз, когда Пятёрка собиралась вместе, у одного из чародеев при себе был небольшой ларец, за которым они следили с особым тщанием. Если рядом оказывался Инквизитор или кто-то из городской Стражи, ларец проворно прятали под специальной тканью со странным тёмным отблеском. Кладут слухи, что это был обрывок легендарного Звёздного плаща Орнакуса, который, как считается, был утерян в утробе гигантского подземного слизня.

Датой осуществления плана стал день публичной казни на Молевой площади, которая собрала огромное количество зрителей. Путь к площади пролегал через большой Рыночный мост, с которого открывался вид на Шпиль истины, нависающий над многолюдными улицами Старого рынка. Когда горожане стали стягиваться к месту казни, Шпиль взорвался в облаке зеленоватого свечения, послав вокруг себя волны эфирной энергии, прокатившиеся на три мили вокруг. Осколки чёрного кристалла, градом осыпавшиеся на землю, были столь мелкими, что практически не причинили вреда людям.

Вскоре после взрыва стая гигантских крабов выбралась из гавани и заполнила Рыночный мост, заставив людей в панике спасаться бегством. Ни один из жителей серьёзно не пострадал, однако клацанье гигантских клешней над головой кого угодно заставит бежать прочь от этого ужасного места. Как только людей на мосту не осталось, по нему прокатилось несколько мощных толчков и конструкция вместе с крабами обрушилась в гавань. Таким образом Рынок оказался быстро и бескровно отрезан от Сердца города, что застало Канцлера врасплох и сделало невозможным вмешательство Стражи.

Единственный след, оставшийся от Непокорной пятёрки, — руническая записка на камнях Молевой площади. Их поступок стал первым ударом по власти Канцлера, которая казалась незыблемой. Жители Рынка некоторое время наслаждались дарованной им свободой — до тех пор, пока несколько месяцев спустя на город не опустилась Ночь десяти тысяч убийств, которая в зародыше задавила очаги бунта и вольнодумства. Однако настоящая победа Непокорной пятёрки состоит в том, что ей удалось донести до жителей Врат одну мысль: борьба с Инквизицией возможна, и даже в несокрушимой защите Канцлера найдутся брешки.

Все члены Непокорной пятёрки, кроме рыбака Посло Крина, в конечном итоге были схвачены Инквизицией и жестоко казнены на Молевой площади годом позже инцидента.



КАРДИНАЛ ВРЕНН

и орден Ночного рыбака

ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ МАГИЕЙ И РЕЛИГИЕЙ всегда были напряжёнными. Одни люди считают, что боги создали магию и подарили её человечеству, и потому достойны поклонения и почитания. Другие же убеждены, что боги — не более чем искусные чародеи и ловкие мошенники. Они обычные смертные, которым за счёт могущества и харизмы удалось организовать культ имени себя.

Где-то между этими двумя противоположными точками зрения существуют многочисленные культы магии. Их последователи верят, что волшебство само по себе заслуживает поклонения. Представители культа, как правило, практикуют магию только в качестве ритуала и необходимого аспекта служения. Магические действия в рамках культа строго регламентированы и подчиняются своду правил, индивидуальному для каждой группы. Во главе таких культов стоят могущественные чародеи, которые находятся вне законов и ограничений культа — вероятно, потому что сами же их создают. В подавляющем большинстве случаев подобные культы являются весьма сомнительными магическими предприятиями. Вся их деятельность направлена на достижение целей харизматичного лидера, который оказался достаточно убедителен, чтобы основать новую религию.

Кардинал Эдберт Вренн выделяется из этой пёстрой компании. Он возглавляет культ Ночного рыбака, цель которого — поймать священную летучую рыбу Аркании. Последователи культа убеждены, что эта рыба обладает невообразимой магической силой, поскольку, согласно легенде, является воплощением Кредаксиуса Нура, посланца Ардена.

Особенность культа Ночного рыбака состоит в том, что Эдберт и его соратники желают захватить летучую рыбу вовсе не для того, чтобы поклоняться её могуществу, и даже не для того, чтобы общаться с её духом ради тайных знаний и умений. Они намерены её съесть, дабы поглотить её мощь и стать самыми могущественными чародеями на планете.

Большинство людей убеждено, что кардинал заблуждается и вся его миссия — это лишь охота за призраком. К примеру, великая рыба К'ай Зендл'кар утверждает, что Эдберт неправильно интерпретировал древние тексты кодекса Кредаксиуса — вероятно, по причине недостаточного знания ментарианского языка. В этом нет ничего удивительного, если учесть, что в Известном мире живёт всего 12 людей, спо-

собных читать на нём. Так или иначе, культ, организованный Эдбертом, принято считать абсолютно безобидным.

Несмотря на сомнительную цель, культ Ночного рыбака славно послужил на благо Врат. Дело в том, что за десятилетия бесплодных поисков Эдберт и его последователи разработали и усовершенствовали множество техник магической рыбалки. Причём сам кардинал не делал из этого тайны и согласился обучить всех желающих — за разумную плату. Как правило, желающих находилось немало, поскольку потенциальная выгода от торговли уловом многократно превышала стоимость обучения. Кроме того, заклинания, которые использовал Эдберт для поимки летучей рыбы, привлекли в реку Арканию множество новых видов морской фауны. Рыбный промысел процветал, а прилавки на городских рынках ломились от тысяч разновидностей рыб, моллюсков и ракообразных.

Разумеется, в последнее время использование эфирной магии для ловли рыбы подвергается строжайшим ограничениям со стороны властей. Бизнес кардинала переживает не лучшие времена, однако некоторые его техники ещё используются рыбаками Врат. Сам же Эдберт так и не оставил своих поисков. Тёмными ночами можно увидеть, как он с группой своих последователей качается на волнах Аркании в небольшой лодке — в бескончаемых попытках найти неуловимую летучую рыбу.





РЫЦАРИ ВАЛЬДУСА

ОБЪЕДИНЕНИЕ ВРАТ стало началом беспрецедентного сотрудничества между некогда разрозненными городами и поселениями. И хотя вместе они достигли великих свершений, старые дрязги и обиды ещё долго давали о себе знать. После всех конфликтов и интриг новообразованное Баронство не могло просто жить в мире и согласии, а члены Совета зачастую воспринимали друг друга как соперников и конкурентов. В некотором смысле с тех пор мало что изменилось.

Чтобы бороться с подобными настроениями, Отцы-основатели учредили рыцарский орден, сформированный из военачальников городов, вошедших в состав Врат. Даже после Объединения они пользовались немалым уважением, и потому Основатели надеялись, что рыцари помогут уладить конфликты между разрозненными фракциями. Новый орден получил название «Рыцари Вальдуса» — в честь одного из Отцов-основателей.

Рыцари не обладали реальной политической властью: они выступали в качестве послов и дипломатов в переговорах между сторонами, которые не желали сотрудничать. Стоит упомянуть, что эта роль Рыцарей перестала считаться такой уж почётной после одного случая с бароном ван Гротом. Будучи осаждён в своём имени, он приказал охране обстрелять из катапульты двор, в котором расположилась Стража и один из Рыцарей. Проблема была в том, что снарядами служили ночные горшки.

С течением времени старые распри утикли, и необходимость в рыцарях постепенно исчезла. Город развивался, и на смену соперничеству старых вождей пришли новые конфликты, определившие путь развития Врат: магические сражения и дуэли.

Во времена после Объединения яркие и опасные битвы между чародеями становились всё более частым явлением на городских улицах. Они начинались с магического поединка или соревнования, но нередко перерастали в настоящие уличные войны. Порой их жертвами становились невинные прохожие. Если человек оказывался не в то время

и не в том месте, его легко могли превратить в статую, сжечь в магическом пламени или даже отправить в другое измерение. Последнее происходило столь часто, что появились даже специальные комитеты для межпространственных поисковых операций.

Поэтому Совет предложил возродить орден Рыцарей Вальдуса, сформировав его из опытных чародеев на службе армии и полиции. Они обладали теми же полномочиями, что и первые Рыцари, однако вдобавок к этому могли использовать магию, чтобы пресекать сражения между чародеями. Вмешательство рыцарей должно было не дать локальным конфликтам разрастись в нечто масштабное, как это случилось во время памятного Разлома Северной стороны.

Каждый Рыцарь, вступивший в орден, брал на себя ответственность за ту или иную территорию. Чаще всего это был его родной район или место, представляющее для него определённый интерес. Подобно городской Страже рыцарь регулярно патрулировал вверенную ему область. В случае возникновения магического конфликта он должен был сделать всё возможное, чтобы пресечь его — если, конечно, сочтёт ситуацию «требующей силового вмешательства» и «потенциально опасной для мирных жителей» (выдержки из кодекса Рыцарей).

Многие из этих воинов-чародеев становились знаковыми фигурами — во всяком случае в тех районах, за которые они несли ответственность. В глазах своих подопечных они были настоящими героями, которые сражались с опасными колдунями и защищали невинных. В то же время они были ещё и кем-то вроде эмиссаров в мир людей, далёких от магии, и смягчали противоречивый, а порой и пугающий образ могущественных чародеев.

Многие из Рыцарей Вальдуса стали настоящими знаменитостями Врат — защитники угнетённых, герои улиц и хранители мира. Для поддержания подобного образа некоторые из них даже создавали особую экипировку, а кто-то брал себе звучное прозвище: Рыцарь Клешни, Сэр Огненный плащ или Каменный кулак.





К началу XIX века, когда сменилось несколько поколений Рыцарей, орден Вальдуса уже мало напоминал сообщество отважных героев. Рыцари больше не были сплочённой группой миротворцев, которые работают сообща с городской Стражей. Теперь это была плохо контролируемая организация, члены которой встречались нерегулярно и всегда тайно. Выбор кандидатов на посвящение в Рыцари стал ещё более строгим и проходил в обстановке высшей секретности. При этом история ордена делала его членов практически неприкосновенными для слугителей закона, что давало им карт-бланш на вмешательство в любые спорные ситуации. И несмотря на то, что многие Рыцари оста-

вались хранителями мира, некоторые из них стали использовать свой авторитет для расширения собственного влияния на вверенных им территориях. Нередко это приводило к серьёзным конфликтам и становилось причиной споров о том, не приносят ли рыцари больше вреда, чем пользы.

Орден Вальдуса был официально распущен указом Центрального управления в 1868 году. После этого часть рыцарей сменила род деятельности, а другая часть ушла в подполье. Нодят слухи, что несколько бывших Рыцарей Вальдуса до сих пор тайно встречаются в заброшенных катакомбах под парком развлечений.

ДИКЕН ГРЭЙ

и Хранители Горна

КАК ВАМ ИЗВЕСТНО, южный регион Врат под названием Чаща представляет собой труднопроходимую местность, карты которой не отличаются особой точностью. Привычные дороги в этих местах перемежаются с хитросплетениями верёвочных переправ и мостов, протянутых над землёй. Эти мосты появились здесь сравнительно недавно — в период великого расширения города, известного как Золотой век. Коренные обитатели этих лесов привыкли ориентироваться в бесконечном живом лабиринте иным способом. Они использовали для этого звуки магических горнов, в которые трубили члены особого ордена Хранителей. Каждый горн имел характерный тембр и мелодию, благодаря чему тот, кто его слышал, мог точно определить, где он находится и куда он выйдет, если отправится на звук. Жители Чащи долгое время заучивали звуки горнов и учились с помощью них определять, какому направлению соответствует каждый сигнал.

Работа Хранителей Горна в те времена считалась чрезвычайно важной и ответственной, членами ордена становились, как правило, старейшины и градоправители местных поселений.

Однако всё изменилось, когда регион получил своё нынешнее название и стал частью Врат. За дело взялись инженеры и комитеты по планированию градоустройства. Благодаря их усилиям Чащу опутала сеть канатных дорог, закреплённых на ветвях древних деревьев, с понятными указаниями направлений и маршрутов.

С течением времени жители Чащи всё больше полагались на новые карты и систему указателей и всё меньше — на звуки горнов. Хранители ещё продолжали в них трубить, но теперь это было лишь данью традиции, не более того. Отношение к членам ордена тоже изменилось: их стали воспринимать как ретроградов, которые безнадежно застряли в прошлом. Несмотря на насмешки, Хранители по-прежнему исправно выполняли свою работу.

Вскоре состоялось заседание Совета Врат, на котором было принято решение прекратить финансирование ордена Хранителей, и он был офици-

ально распущен. Однако человек по имени Дикен Грэй не опустил руки. Он отказался оставить свой пост и продолжил делать то, что делали его братья на протяжении столетий. Поначалу его пытались отговорить от этой затеи, но Дикен был слишком упрям, и в конечном итоге его оставили в покое.

Причина была в том, что горн, которым владел Грэй, был необычным. Он назывался Рогом Хана — в честь друида, который создал орден Хранителей около 800 лет назад. Этот горн не отличался красивым звуком, но он был самой священной вещью во всём ордене. И Дикен во что бы то ни стало стремился сохранить его.

Находясь в добровольном изгнании, последний из Хранителей начал экспериментировать с музыкой, которую мог извлечь из инструмента. Путём проб и ошибок он научился создавать сложные и прекрасные мелодии. А поскольку Хан обладал незаурядными магическими способностями, музыка Роба была способна вызвать в разумах слушателей удивительные и красочные картины, рождённые воображением Дикена.

Со временем эксперименты Грэя переросли в грандиозные концерты, продолжавшиеся до 12 часов подряд. Они стали одной из достопримечательностей Врат, и люди со всех уголков города-государства приходили, чтобы насладиться изысканными музыкальными фантазиями. Дикен Грэй стал легендой, а его мелодии трогали слушателей до глубины души. Люди, больные и подавленные, отправлялись в настоящие паломничества длиной в сотни миль, чтобы услышать волшебные звуки горна.

Когда к власти пришла Инквизиция и начались массовые изъятия магических предметов, Дикен отказался отдать Рог Хана. Будто бросая вызов новому порядку, он устроил самый масштабный концерт из всех, что были прежде. Музыка лилась из горна пять дней подряд без единого перерыва. К этому времени городская Стража окружила Дикена и выдвинула ультиматум: или Грэй подчинится закону, или они прибегнут к самым суровым мерам. Последний Хранитель выбрал смерть. Немногие очевидцы утверждают, что даже после смерти Дикена музыка горна ещё несколько часов звучала в воздухе.



МОНАХИ НОВОЙ СВОБОДЫ

ЦЕРКОВЬ НОВОЙ СВОБОДЫ основал человек по имени Корнелиус Рай. Он был сыном Камберленда Рая — опального торговца алкоголем, который прославился весьма амбициозными попытками организовать подпольную торговлю самогонном. Несмотря на изворотливость Камберленда, в конечном счёте бюро по борьбе с организованной преступностью прикрыло семейный бизнес.

С этого события и началась история Корнелиуса: к моменту совершеннолетия у него не было ни гроша в кармане, зато хватало решимости восстановить репутацию и состояние семьи. Лучшим способом для достижения этой цели он счёл основание новой религии.

Спустя десять лет после того, как его отца заключили в тюрьму, Корнелиус объявил, что нашёл нового бога. В документах, законченных в фамильном склепе, он обнаружил сведения о божестве по имени Райа. По словам Корнелиуса, в стародавние времена Райа был весьма популярен и его почитали как небесного покровителя выпивки и шумных празднеств.

Разумеется, церковь, основанная Корнелиусом, на деле была ловким трюком, который позволил ему продолжить семейное дело и при этом уйти от налогов. По сути, Новая свобода представляла собой большую пивоварню. Однако официально это было религиозное учреждение, все работники считались монахами, а собственно, пиво предназначалось для «священных омовений», цель которых — единение с Райей. Корнелиус неплохо подготовился к основанию бизнеса, и Райа был официально зарегистрирован в городском реестре религиозных организаций (РРО). Всякое событие, в котором использовалось пиво Новой свободы, считалось священнодействием и потому не могло облагаться налогами или подвергаться притеснению со стороны властей.

Несмотря на столь сомнительную историю, Пивоварня и её монахи прославились благодаря высокому качеству своего продукта, и вскоре пиво Новой свободы стало излюбленным напитком в барах и ресторанах Врат. Через несколько лет Корнелиус отстроил на холмах близ Каменоломни огромный пивоваренный комплекс (то есть монастырь), который стал новым земным домом для Райа.

Но Монахи Новой свободы были чем-то большим, чем просто ловкие финансовые механизаторы. Семеро мастеров-пивоваров, стоявшие во главе церкви, были искусными бирмагами. Они посвятили себя особой ветви алхимии, которая изучает магические свойства забродивших жидкостей. Семеро монахов собрали и исследовали тысячи древних забытых текстов и рецептов. Они организовали не одну экс-

педицию, целью которых стали поиски редких и экзотических сортов хмеля, злаков, дрожжей и других ингредиентов для приготовления выпивки. Именно благодаря им в мире появилось множество чудесных уникальных сортов пива, сидра, рутбира и грога.

Стоит заметить, что пиво Новой свободы было не просто вкусным и пьянящим напитком. Оно также обладало удивительными магическими свойствами, которые помогали волшебникам творить заклинания. У многих чародеев вошло в привычку держать под рукой одну-две бутылки Новой свободы — как правило, «Тёмного арканского» или «Толстой рыботорговки». Бутылка любого из них содержала в себе столько же магической энергии, сколько небольшой заряженный рунический камень. Разумеется, эти необычные качества только способствовали популярности Новой свободы и сделали Корнелиуса весьма богатым человеком.

Однако всё короче когда-нибудь заканчивается. Как только церковь Дэуса начала наращивать своё влияние во Вратах, деятельность РРО попала под жёсткий контроль со стороны Администрации города. Каждый храм и каждое божество, зарегистрированные в реестре, проверяла особая комиссия. Её представители отличались искренней верой в Дэуса, завидным рвением и, к сожалению, скудным чувством юмора. После того как их официальный представитель побывал на традиционной (и печально известной) Пьяной литургии, Новая свобода была признана гнездом разврата, а её деятельность классифицирована как псевдорелигиозная.

Кроме того, представители РРО усомнились в самом существовании Райи и потребовали от Корнелиуса предоставить веские доказательства. Обеспокоенный глава церкви заручился поддержкой целой армии чародеев-призывателей и попытался обратиться к своему богу, дабы тот поручился за Новую свободу. Всё прошло не очень хорошо. Корнелиус прежде всего был художником и талантливым аферистом, а уже потом — религиозным деятелем. Образ, который он создал для рекламы предприятия, несколько отличался от настоящего Райи. Фактически единственным сходством между ними оказалось наличие множества рук и глаз. Однако если ими обладает существо, размеры которого превышают весь храм Новой свободы, это не кажется таким уж милым.

Результаты были катастрофическими. Грандиозный пивоваренный комплекс Новой свободы превратился в дымящиеся руины. Корнелиус Рай погиб под обломками вместе с двумя официальными представителями РРО. Семерым монахам Новой свободы удалось скрыться с места крушения. Сам же Райа, явленный во всей своей необъятной мощи, после учинённых разрушений скрылся в катакомбах, нырнув в один из близлежащих карьеров.

III

Часть третья

ГАДАТЕЛИ И ОРАКУЛЫ

Пророчества и гадания — неотъемлемая часть многих магических практик. Разумеется, влияние предсказаний на нашу жизнь зависит от того, насколько мы сами полагаемся на них в своих поступках и решениях. Результаты всеимперского исследования, проводимого перед воцарением Инквизиции, показали: почти половина жителей Врат верит, что гадания тем или иным образом определяют их будущее. Это весьма внушительная цифра, а в наши дни она стала только больше благодаря влиянию церкви Дэуса и её апокалиптическим пророчествам. Стоит отметить, что эти предсказания имеют скорее духовную, нежели эфирную природу. Важно не забывать о разнице между ними. Эфирные пророчества доступны любому искусному чародею, в то время как источником духовного прорицания становится связь с божественной сущностью.

Волшебники, практикующие магию предсказаний, именуются оракулами. Их искусство строится на способности взаимодействовать с тончайшими эфирными нитями лей-линий, извлекая из них образы будущего и настоящего. Такого рода техники требуют глубокой концентрации и многих лет практики. Но самой сложной и запутанной частью процесса является интерпретация видений. Она зависит от личного опыта и точки зрения самого оракула. Поэтому точность пророчества определяется прежде всего мастерством предсказателя и его способностью увидеть ситуацию во всём спектре её возможностей.

Также стоит сразу провести границу между активным и пассивным прорицанием. В первом случае оракул способен обращаться к видениям будущего по собственному желанию. В случае же пассивного прорицания оракул становится открытым каналом для эфирных видений. Эти видения зависят от физического или ментального состояния оракула или от тех образов, которые он уже видел раньше.

Картины и образы будущего, которые являются предсказателям, могут иметь самую разную природу и характер. Некоторые из оракулов — такие как Великая Рыба — полагаются на необъятные знания и вековой опыт. Другие же ищут ответов у духов и призраков. Это, по сути, является сочетанием эфирного и духовного видов предсказаний.

В настоящей главе мы собрали биографии оракулов, которые сыграли важную роль в истории города во времена, предшествующие Инквизиции.



ИЛЛИАНДАР

Великое Древо магии

КАЖДОГО ВОЛШЕБНИКА, как и любого обычного человека, беспокоит вопрос наследия: что останется в этом мире после его смерти? Многие чародеи, чувствуя приближение конца, проводят последние часы в тени особых деревьев, которые принято называть Древами магии. Волшебники выбирают растения исходя из соображений близости к лей-линиям, эстетических качеств и, конечно, сентиментальной ценности. После того как волшебник умирает вблизи Древа, оно поглощает сознание, чувства, воспоминания и магическую энергию заклинателя. Обычно после этого облик дерева меняется — этот процесс называют геомантической мутацией — и оно приобретает черты, связанные с личностью или опытом умершего. Теоретически с этого момента Древо обладает теми же магическими способностями и знаниями, которыми владел и сам волшебник. Однако жизнь растений не похожа на нашу, и потому они крайне редко применяют магию, даже если способны на это.

В некоторых регионах Врат — таких как Дым, Рынок, Кристалль, Каналы или Корабельный город — растёт не так уж много деревьев. Ещё меньше среди них тех, что подошли бы на роль Древа. По этой причине те немногие Древа магии, которые можно найти в таких местах, впитали в себя жизненную энергию многих и многих волшебников. Геомантические мутации придали им причудливый облик, превратив в настоящие достопримечательности. Со временем такие Древа получают собственные имена, а в исключительных случаях — даже гражданские права.

Одним из самых знаменитых магических деревьев Врат был Иллиандар. Когда-то это была раскидистая смоковница, росшая в небольшом парке района Башни. Кроме неё здесь было всего четыре или пять деревьев, достаточно больших, чтобы подняться над крышами зданий и получить хоть толику солнечного света. Однако именно это Древо производило впечатление чего-то большего, чем просто растение: оно обладало индивидуальностью и буквально притягивало к себе внимание.

На протяжении трёхсот лет тысячи волшебников приходили отдать последние минуты жизни Иллиандару. Каждый раз Древо менялось: его ствол разделялся, скручивался, а на коре прорастали тотемы и символы, связанные с личностями ушедших магов и чародеев. В конце концов у Иллиандара появился орден хранителей, которые называли себя Инжирной стражей. Стражи патрулировали парк Иллиандара и пресекали акты вандализма, а также любые практики становления нежитью или попытки украсть энергию Древа (впрочем, похитить силы Древа практически невозможно). Акт посмертного слияния с Иллиандаром стал считаться священнодействием, и далеко не всякий волшебник удостоивался этой чести.

Несмотря на подобное отношение, парк Иллиандара оставался гостеприимным оазисом для всех жителей Башни. До тех пор, пока они вели себя мирно и не нарушали правил, установленных Инжирной стражей, они могли свободно отдыхать в этом благословенном месте. В любой день здесь можно было найти десятки людей, в том числе волшебников и священнослужителей, которые отдыхали или устраивали пикник в тени магического Древа.

Со временем парк Иллиандара стал популярным местом встречи для чародеев. Здесь обсуждались самые сокровенные магические тайны, заключались важные сделки и союзы и, конечно же, обсуждались последние события из жизни Врат. Когда политика властей в отношении магии изменилась, парк стал местом встречи членов подпольных организаций. Внутренняя сила Иллиандара надёжно защищала это место от слежки Инквизиции. Парк был одним из немногих мест во всём городе, в котором волшебники могли открыто говорить о своём искусстве.

К сожалению, это сделало Иллиандар первой целью карательных мер Центрального управления. Сначала городские власти затопили парк, надеясь, что это лишит его прежнего уюта и отпугнет посетителей. Это не помогло, и чародеи по-прежнему назначали встречи именно здесь, добираясь до Древа разными путями: пересекая воду вброд, на кодулях или на небольших плавучих платформах.

Третьего января 1873 года по указу Министерства парков и скверов парк Иллиандара был закрыт на реконструкцию. Для исполнения указа к Древу было отправлено несколько отрядов городской Стражи, а также целый взвод армии Врат — на тот случай, если территорию придётся освободить силой. Инжирные стражи отчаянно сражались, стремясь защитить святыню, но силы были неравны и защитников Древа перебили в короткой и жестокой схватке. После этого городская Стража окружила территорию парка колючей проволокой и выставила несколько постов охраны.

Вскоре после этого вокруг парка собралась толпа протестующих. Несмотря на волнения, Стража попыталась спилить магическое Древо с помощью трёх исполнских паровых пил. Это было эпическое противостояние, которое длилось больше четырёх часов. По истечении этого времени пилы превратились в груды металлолома, однако и для Иллиандара схватка не прошла бесследно: он был серьёзно ранен и ослаблен. Власти отступили, чтобы вернуться на следующий день и закончить работу.

Утром парк оказался пуст. Священное магическое Древо исчезло без малейшего следа. В настоящее время судьба Иллиандара остаётся загадкой.

МИНЕРВА КАМНЕВРАН

СРЕДИ ВСЕХ МАГИЧЕСКИХ ПРАКТИК самым яростным репрессиям со стороны властей подверглись гадания и предсказания. В этом нет ничего удивительно: правление Канцлера зиждется на пророчествах, открытых ему самим Дэусом. Согласно им, над вратами воцарится власть древних тёмных богов, если только жители не отринут материальные ценности, ложные верования и порочные магические практики. Поэтому если у предсказателей есть своя точка зрения на будущее города, власти должны быть уверены, что она согласуется с их сценарием. В противном случае оракул объявляется вне закона.

Минерва Камневран из района Каналов носила гордое звание самого точного и непогрешимого провидца своего времени. Гильдия прорицателей (теперь несуществующая) присвоила ей рейтинг 34 из 36 — высший за всю историю существования организации. Несмотря на славу и популярность, Минерва была скромной и учтивой женщиной с замечательным чувством юмора. Она никогда не хвасталась своими способностями и твёрдо верила, что её умения не должны использоваться в политических целях или ради коммерческой выгоды. По этой причине Минерва предлагала помощь Сопротивлению, только когда кому-то из нас требовалась поддержка, чтобы справиться с глубокой личной травмой.

Иными словами, если Сопротивлению необходимо было узнать место и время следующего публичного выступления Канцлера, мы не могли просто спросить об этом. Но если к пророчице за ответом приходил тот, кто отчаянно скучал по Канцлеру — к примеру, потерянная сестра, — Минерва была готова помочь. Ситуация абсурдная, но, надеемся, она иллюстрирует, насколько строго пророчица следовала собственным принципам. Если бы нам удалось найти «потерянную сестру» и убедить её просить помощи у Минервы, мы могли бы быть уверены, что получим самый точный и детальный ответ из возможных.

Учитывая репутацию Минервы и её отношение к политике, она стала очевидной целью для Инквизиции. Когда Гильдия прорицателей



была закрыта, а руководство арестовано под предлогом будущего уклонения от налогов (абсурдное обвинение: все знают, что налоги не поддаются предсказаниям), записи организации использовались для поисков и поимки оставшихся членов. Минерва была первой в списке.

Разумеется, она давно знала, что ситуация обернётся именно так.

Когда Инквизиция нагрянула с рейдом в её скромный дом в Каналах, он оказался пуст. За неделю до этого события Минерва переехала в другой дом, в 12 кварталах от старого. Она купила его под псевдонимом за несколько лет до этого, зная, что в нём ещё возникнет необходимость. Разумеется, Минерва понимала, что рано или поздно Инквизиция узнает о сделке. Но она также знала, что через месяц в налоговом управлении Каналов случится пожар, который уничтожит



нужные записи и замедлит её поиски примерно на год. К этому времени она успеет связаться со своей кузиной.

Минерва оставалась в беге ещё три с половиной года, всегда на несколько шагов опережая Инквизицию. В конце концов она была арестована во время фермерской ярмарки на Зимней площади. Минерва заявила, что на этот раз дар изменил ей. Однако зная её способности и характер, мы предполагаем, что Минерва просто устала бежать. Когда мы навели её в тюремной камере, она сказала, что умрёт через несколько дней, и попросила нас позаботиться о её коте. Разумеется, мы согласились. На следующей неделе Минерва была признана виновной в лжепророчестве и казнена на Молельной площади.

Её кот, Бринкли, сидит рядом с нами, когда мы пишем страницы этой книги. Звучит странно, но он будто всегда точно знает, когда мы хотим его покормить.

Эта книга посвящается светлой памяти Минервы Камневран.



РЕТИДЖИ КАН

Амбар

ТЕРРИТОРИИ, КОТОРЫЕ НЫНЕ ЗАНИМАЮТ ВРАТА, всегда были лакомым куском для любого правителя, и тысячелетиями за них шли кровопролитные сражения. Причина заключается в том, что под поверхностью этой земли течёт и бурлит эфирная энергия, основа магии. Ресурс этот столь ценен, что с ростом города Врата захватывают даже необитаемые и негостеприимные территории: скалистые горы с севера и непроходимые болота с юга. И по той же причине некоторые неодушевлённые предметы и места здесь порой обретают разум и сознание. Именно это произошло с одним примечательным амбаром из района Ферм.

Фермы — один из самых непопулярных, малонаселённых и загадочных районов Врат. Когда-то это был независимый город, который славился плодородными землями и поставлял провизию для всей империи Врат и даже за её пределы. Когда город стал расширяться, а потребности Врат — расти, сельскохозяйственные угодья переместились к западу, ближе к долине Натру-Вала. Однако Фермы держались за свои традиции: здесь сохранилось немало частных хозяйств, которые продолжали поставлять продукты для рынков и частных лавок города.

В 1788 году на территории Ферм вспыхнула страшная эпидемия, поразившая растения. Она бушевала в регионе десять лет, приведя город в полный упадок. Бедствия и финансовые потери стали причиной, по которой Фермы согласились стать частью Врат, превратившись в ещё один район исполнинского города.

В эти тяжёлые времена горожане искали ответы у предсказателей судьбы и гадателей. Они пытались понять, чем вызваны их напасти, могут ли они надеяться на лучшее будущее и прочие подобные вещи. Один прорицатель заработал в ту пору особую известность и безупречную репутацию. Не только благодаря точности своих предсказаний, но и потому что был, по сути, старым амбаром.

Стоит заметить, что многие провидцы претендуют на куда большие могущество и знания, чем те, которыми они обладают на самом деле. Предсказания для них — прежде всего способ заработка, и потому они нередко приукрашивают будущее клиентов, надеясь, что это вдохновит тех ещё на один (хорошо оплачиваемый) сеанс. Ретиджи Кан отличался от подобных оракулов. Он был убеждён, что честность — это моральный долг любого предсказателя. Если человека ждала жуткая и мучительная смерть, он должен узнать о ней во всех подробностях. Если несчастного ждёт расставание с любимым человеком, Ретиджи считал, что обязан поведать о том, как, когда, где и почему это произойдёт.

Излишне говорить, что те, кто отваживался искать ответы у Ретиджи, заранее запасались выдержкой и готовились принять даже самую суровую правду. Физическая стойкость тоже была необходима — ам-

бар располагался в отдалённой и труднодоступной области Ферм, а путь к нему пролегал через зловонные пузырящиеся топи. Однако те, кто готов был вынести невзгоды пути и беспощадную честность Ретиджи, вознаграждались уверенностью в том, что предсказание окажется абсолютно верным и правдивым.

Сам Ретиджи утверждал, что осознал себя как полноценную личность около тысячелетия назад и что случилось это по воле Акин Аделлар, богини истины. Однако официальные записи в регистре Ферм свидетельствуют о том, что амбар был построен на этой земле 520 лет назад фермером по имени Вод Булканич. За минувшее с тех пор время строение успело сменить шесть владельцев. Последние покинули амбар, когда обнаружили, что здание пытается говорить с ними. Возможно, это было первым проявлением сознания, а может, Ретиджи всё время был там, веками сохраняя молчание.

Особую славу Ретиджи снискал после визита тогда ещё юного главнокомандующего Гидеона. После сражения с армией Дрэзггар Гидеон пересёк всю империю, «спасённую его отвагой и стратегическим гением». Среди прочих пунктов маршрута был и Ретиджи. Стоит заметить, что поскольку легендарный бой разразился в северной части Врат, Фермам не грозила непосредственная угроза нападения. Однако считалось, что если бы Дрэзггар прошли дальше, они разорили бы эти земли и непременно уничтожили затерянный в болотах амбар.

Визит Гидеона прошёл не очень хорошо. Главнокомандующий рассчитывал на традиционный обмен любезностями и ожидал от Ретиджи благодарности за спасение и прекрасную службу на благо города. Вместо этого амбар без лишних предисловий начал предсказывать судьбу новоявленного героя. Доподлинно неизвестно, что именно было сказано в тот день. Однако будущий Канцлер и его свита спешно покинули амбар через несколько минут после прибытия. Возможно, это совпадение, но большая часть спутников Гидеона, слышавших предсказание, пропала без вести в следующие несколько дней.

Нам удалось сохранить лишь один любопытный фрагмент пророчества: Ретиджи поведал Гидеону, что тот примет смерть от «хрустального сердца». Существует множество теорий относительно того, кто или что скрывается за этим названием, но до сих пор никто не знает точного ответа.

Вскоре после этого инцидента городской совет по районированию постановил, что застройка территории, на которой располагался Ретиджи, была произведена незаконно. Уже на следующую ночь здание сровняли с землёй.

Оставшиеся фрагменты Ретиджи хранятся у многих чародеев Сопротивления. Считается, что покрытый рунами кусочек дерева с крыши амбара мешает Инквизиторам учуять следы эфирной магии.



Флоропоклонники

СРЕДИ МНОГООБРАЗИЯ КУЛЬТОВ И СЕКТ, существующих в сфере гадания и предсказаний, флоропоклонники считаются самыми странными. Их уединённый храм находится на краю Орлиного утёса, в огромной башне, свитой из корней деревьев и виноградной лозы. Там, отгородившись от окружающего мира, они обращают свой пророческий взор во времена Мегафлоры. В эти ужасные времена, когда в небо вздымались стебли исполинских трав, человечество было порабощено разумными растениями и поклонялось любому гигантскому грибу, словно богу.

Эта ужасная (и весьма неловкая) эпоха в истории человечества закончилась около 75000 лет назад. До сих пор не вполне ясно, как безмозглые овощи, лишённые собственного сознания, стали полноправными властителями мира и поработителями человечества. Считается, что причиной тому стали галлюциногенные споры, распылённые в воздухе. Вдыхая их, люди верили, что спаржа и прочие растения способны телепатически говорить с ними.

Археологические находки свидетельствуют о том, что люди присягали на верность растительным покровителям и развязывали в их славу жестокие войны. Во время раскопок на местах древних сражений находили останки десятков тысяч воинов и обломки оружия, испещрённые символами трав и овощей.

Одним из самых жестоких племён, населявших территорию Врат в то время, был так называемый клан Артишока. Его безжалостные завоеватели покоряли новые земли, полностью уничтожая племена врагов — не только воинов, но даже стариков, детей и домашних животных. Это был настоящий геноцид, который вершился во славу бездумного овоща. В конце концов кровопролитные войны заставили людей обратиться против своих покровителей. В период продолжительной засухи они свергли тиранию Мегафлоры, положив конец этой чудовищной эпохе. Тем не менее верования, основанные на почитании растений, сохранились и дошли до наших времён, хотя и в изменённой форме.

Флоропоклонники твёрдо убеждены в том, что второе пришествие Мегафлоры неизбежно. Они также верят и в то, что эфир, являющийся

источником магии, течёт не по лей-линиям земли, а по корням древних растений, опутывающим весь мир. Когда флоропоклонники столкнулись с тем фактом, что на территории Врат и Арканского кребта удивительно мало растений, они нашли новое объяснение. Согласно ему, глубоко под землёй существуют огромные грибницы, чьи корни пронизывают всю землю. Теперь флоропоклонники регулярно устраивают паломничества к этим грибницам, желая подготовить Врата к возвращению растительных «властителей человечества».

Почитатели растительного разума утверждают, что если проследить переплетения исполинской корневой системы, раскинувшейся под Вратами, то её схема точно совпадёт с картами эфирных лей-линий. Вероятнее всего, флоропоклонники принимают желаемое за действительное, однако это утверждение звучит интригующе и его было бы полезно проверить. Если, конечно, дела в городе когда-нибудь пойдут лучше.

Несмотря на приверженность сомнительным теориям, флоропоклонники обладают огромной магической силой и являются самыми талантливыми гадалками в Известном мире. Соединяя разум с травами и деревьями, они обретают связь со всей растительной жизнью, объединённой в единую сеть посредством видимых и незримых корней, сплетающихся под поверхностью земли. Через эту связь оракулы способны отыскать что угодно и где угодно.

Многие люди отдают огромные деньги за услуги флоропоклонников. Когда к ним обращается человек, страстно желающий что-то отыскать, они проводят над ним ритуал, который «подключает» разум искателя напрямую к всемирной растительной сети. Однако эта практика крайне опасна, поскольку длительное объединение с растительным разумом легко может свести человека к уму.

Сейчас для флоропоклонников настали тяжёлые времена. Инквизиторы нашли способ использовать растительную сеть против самих гадалок. Они могут обнаруживать активность в ближайшем сегменте сети и посылать эфирный импульс, который парализует искателя и позволяет Инквизиции отыскать его и арестовать за «растительный шпионаж». По этой причине в наше время обращаться к флоросети следует с особой осторожностью.

ХРАМ ВЕЛИКОЙ РЫБЫ

ПРИ НАПИСАНИИ ЭТОЙ КНИГУ мы старались избегать любых предположений о знаниях читателя, связанных с империей Врат. Этот текст предназначен не только для наших сограждан, но для всех чародеев мира. Наша цель — предупредить об опасности и рассказать о преследованиях, которым они могут подвергнуться лишь за стремление быть собой. По этой причине мы порой описываем вещи, которые стали обыденными для жителей Врат, но могут быть непонятны чужестранцам. Тем не менее вряд ли в Известном мире найдётся человек, которому нужно объяснять природу рыбного народа.

Чем больше рыба, тем она старше и мудрее — это прописные истины. Однако не всем известно, что вторая по величине рыба в мире обитает именно здесь, в районе города под названием Северная сторона. Имя этого величественного создания — К'ай Зенд'кар, однако горожане зовут его просто Великой рыбой. Возраст К'ая насчитывает более восьми сотен лет. Он жил здесь ещё во времена Объединения и лично общался с Отцами-каменщиками. Разумеется, в то время он был куда меньше — размером со взрослого человека.

Судя по записям, в те годы у К'ая ещё были руки и ноги, которые он отстранил по своему желанию. Несмотря на это он — настоящая рыба, а не сэлоранин, как можно было бы подумать. Это запутанная ситуация, и неспециалисту крайне затруднительно объяснить разницу между рыбами и представителями расы сэлоран. Ситуацию усугубляет ещё и то, что сэлоране по достижении двухсотлетнего возраста теряют конечности, становясь ещё больше похожими на своих рыбных сородичей. Одним словом, в наши планы не входит объяснять тонкости их различий и взаимоотношений. Если вам интересна эта тема, мы рекомендуем прочесть монументальный труд Могна Птолемека «Трактат о рыбах и рыбных народах», изданный в 12 томках.

В настоящее время сложно оценить реальные размеры Великой рыбы. У нас есть лишь несколько примерных цифр. Большая часть его исполинского тела скрыта в водах затопленного храма-башни, высота которого составляет 15 ярусов. Голова К'ая возвышается над ними ещё на пять этажей. Среди рабочих, которые спускаются в канализацию, ходят слухи, что хвост Великой рыбы видели в затопленном тоннеле, уходящем в глубину ещё на 12 этажей ниже уровня земли. Однако эта информация пока не нашла подтверждения.

К'ай — это прежде всего величайший хранитель мудрости и знаний города Врат. Он эксперт практически в любой области знаний, его воспоминания об истории города невероятно точны, а понимание различных направлений и школ магии повергает в трепет своей глубиной и обширностью. И хотя К'ай больше не практикует магию, он был известен как искусный призыватель и более века преподавал это направление волшебного искусства в одном из университетов Врат. Со временем неудержимый рост его тела и накопленный груз магических знаний сделали сотворение заклинаний практически невозможными. По примерным оценкам, каждая чешуйка с тела Великой рыбы содержит столько же магической энергии, сколько уместилось бы в два десятка высококачественных рунических камней. Находились даже грабители, которые пробирались в храм, чтобы похитить несколько чешуек К'ая — настолько соблазнительными были их свойства. Большинство воров поймали, однако ходят слухи, что около десятка чешуек циркулирует по чёрному рынку или осело в руках коллекционеров.

До недавнего времени К'ай вёл свои дела через нескольких наёмных работников. В их задачу входила организация встреч, поддержание храма в чистоте, а также защита от вандалов и слишком настойчивых искателей мудрости. Изначально же храм был построен группой последователей К'ая, которые почитали Великую рыбу, словно бога. Уже тогда его знания внушали трепет, хотя в то время он был длиной всего 65 футов. Сама идея подобного обожествления пришлась К'аю по душе, поскольку напоминала таинственные легенды старых времён. Он не знал, что из этого получится, но решил попробовать. Так К'ай перебрался из мутных вод залива Врат в просторный мраморный бассейн нового храма.

В конце концов последователи Великой рыбы усомнились в божественной сущности своего покровителя. Однако к тому моменту К'ай развернул прибыльный бизнес, будучи магическим консультантом в самых разных областях. Поэтому ему удалось мирно расстаться с культом и даже выкупить храм за неплохие деньги.

В нём он провёл следующие несколько веков. Когда мраморного бассейна стало недостаточно, чтобы вместить исполинское тело К'ая, он распорядился замуровать и затопить центральную башню храма. Чтобы посетители могли беседовать с ним лицом к лицу, над поверхностью воды выстроили специальную платформу. Со временем воды становилось больше, а платформа поднималась выше. Сейчас она находится на самой вершине храмовой башни.

Когда к власти пришёл «обожжаемый» Канцлер, власти города попытались наладить сотрудничество с Великой рыбой. По их замыслу, в храме постоянно должны были дежурить Инквизиторы и представители Стражи, которые могли бы наблюдать за беседами К'ая и его посетителей. Разумеется, это было необходимо для безопасности города и выявления потенциальных террористов. К'ай отказался. В ответ у него отозвали лицензию консультанта, а храм был закрыт для посещений. Следующим шагом стало щедрое предложение вернуть бизнес Великой рыбе в обмен на то, что он станет особым консультантом Центрального управления. Однако К'ай предпочёл молчание. Он ушёл на дно своего бассейна и не показывался людям последние четыре года.

Сейчас встретиться с Великой рыбой практически невозможно. Ходят слухи, что в катакомбах под городом есть затопленные тоннели, которые ведут к храму, однако правда это или нет — неизвестно.







Госпожа Оче'ка

Слушающая пепел

СМЕРТЬ В КОНЕЧНОМ ИТОГЕ приходит за каждым. К счастью, если у вас остались незаконченные дела с мертвецами, существует немало способов установить с ними контакт. При последней Переписи магических искусств в городе насчитывалось около трёх тысяч форм некромантии и порядка сорока тысяч волшебников, которые её практикуют. И это только по официальным подсчётам, есть немало некромантов, которые не желают числиться в каких-либо официальных реестрах.

Пепельное прорицание — редкая и малоизученная форма беседы с мёртвыми. Маг, практикующий эту форму предсказания, во время ритуала должен вдыхать пепел, оставшийся после кремации останков умершего. Как следствие, эта школа магического искусства требует железной воли и не подходит для тех, кто излишне брезглив или слаб

желудком. Несмотря на крайне неаппетитный процесс, это самый надёжный вид некромантии среди известных. Беседы с мёртвыми — сложное дело. Фантомы, явленные в нашем мире, размыты, голоса искажены, а разобрать послание с того света удаётся далеко не всегда. Использование же пепла позволяет установить прочную связь с миром духов и создать почти материальный образ умершего. Благодаря этому с ним можно вести беседу так же, как если бы он был жив. Хотя даже в этом случае умершие нередко звучат печально, загадочно и мало что могут поведать о новом месте обитания.

Со стороны ритуал призыва выглядит одновременно отталкивающе и завораживающе. Пепел умершего помещают в специальный сосуд, закреплённый на вершине рунического посоха. С помощью него волшебник совершает магические пассы, одновременно читая заклинания некромантии. Под их действием пепел из сосуда подни-

мается в воздух, постепенно формируя плотное облако вокруг призывателя. Когда подготовка заканчивается, чародей чертит в облаке специальные фигуры, подготавливая тропу для духа в мир живых. А затем призыватель вдыхает пепел, наполняя им свои лёгкие. Дух умершего выплывает в мир живых через магическое зеркало, закреплённое на груди заклинателя. Для поддержания связи чародей должен дышать пеплом на протяжении всего ритуала. Когда пепел заканчивается, прекращается и действие заклинания. После этого пепел можно восстановить, однако мы не будем останавливаться на этом прямо сейчас.

Задолго до Инквизиции в тихой части Северной стороны жила женщина по имени Дэйла Оч'ека, которая на протяжении многих лет практиковала магию пепельного предсказания. К ней приходили за помощью люди, которые потеряли близких, искали ответы на неразрешимые вопросы — или просто подозревали покойного супруга в измене и хотели услышать тому подтверждение. Бизнес шёл бойко: услуги Дэйлы пользовались популярностью благодаря её рассудительности и навыкам пепельного прорицания.

С приходом Инквизиции всё изменилось. Дэйла видела, как невинных людей приговорили к смерти по ложным и сфабрикованным обвинениям. Она понимала, что это общая трагедия, которая касается и её тоже. Несмотря на риски, она решила использовать своё искусство, чтобы дать мёртвым возможность поведать о том, что они не успели рассказать при жизни. А поскольку души умерших не способны врать, их слова были самым верным доказательством собственной невиновности.

Сложность состояла в том, чтобы достать тела умерших. Никто не знал, что случается с ними после публичной казни. После нескольких рискованных операций, для которых Оч'ека обратилась за помощью к подполью Северной стороны, она выяснила, что трупы в специальных мешках отвозят на Тюремный остров. Что с ними случается потом, остаётся загадкой до сих пор. Однако для целей Дэйлы Сопротивление собрало несколько групп, которые под покровом ночи пробрались на лодки Тюремного острова и похищали тела казнённых.

После того как тело было добыто, в дело вступал верный друг и соратник Дэйлы — Парцифаль Реморра, гробовщик, который кремировал труп и передавал пепел Оч'еке. Останки умерших Дэйла использовала в своих актах общественного протеста, которые вскоре стали известны по всему городу. Она появлялась на самых людных площадях и устраивала впечатляющий ритуал пепельного гадания, позволяя мёртвому рассказать правду о себе.

Разумеется, это привлекало внимание Стражи и согладатаев Инквизиции. Но благодаря умению и сноровке Дэйле удавалось провести ритуал быстро и уйти до прибытия властей.

За полтора года своей деятельности Дэйла провела больше трёх сотен ритуалов, позволив жертвам Инквизиции говорить правду о себе. Правду о гнусности, жестокости и лицемерии властей города. Однако несмотря на это нашлось немало людей, преданных Канцлеру и присягнувших его крестовому походу против чародеев. Они оставались слепы к доказательствам, а их сердца и разумы были закрыты для истины, которую пыталась донести им Дэйла. Однажды это даже привело к массовой драке между последователями Канцлера и сторонниками Дэйлы, когда она проводила один из своих публичных ритуалов. В конце концов в драку вмешалась Стража, которой пришлось использовать боевые орудия и крабтанки. Массовые беспорядки были подавлены, однако само событие стало знаковым для Сопротивления.

Особую известность Дэйле принёс ритуал призыва духа великой бородатой рыбы Тука Ма'ава. Тук был малым божеством-рыбой, посланцем Великой мудрости из глубин Космоса. Он же был покровителем женского монастыря, сёстры которого на протяжении 400 лет по крупицам собирали и разгадывали космическое послание своего бога. Однако когда Тук явился сёстрам, чтобы сообщить самое важное и, возможно, последнее слово Великой мудрости, в монастырь ворвался отряд Инквизиции. Они обвинили богорыбу в лживых пророчествах и забили на месте декоративной статуэткой морского ежа.

Когда Дэйла провела ритуал в тесном кругу сестёр Мудрости, призванный дух Тука раз за разом повторял одно слово: «моллюск». Для монахинь это послание прозвучало как великое откровение, однако они отказались делиться с непосвящёнными его истинным значением. Вместо этого они заплатили Дэйле втрое больше оговорённого и спешно покинули монастырь. Когда на следующий день Инквизиция подошла к его дверям, обитель уже была пуста.

В конце концов Дэйлу всё же выследили и арестовали по обвинению в подстрекательстве к массовым беспорядкам и пособничестве террористической организации. Суд был скорым и даже не претендовал на справедливость. В последний раз Дэйлу видели в тюремной карете, направляющейся к Южным болотам.

Госпожа Дэйла Оч'ека была одним из самых доблестных и преданных бойцов Сопротивления. Без её помощи мы бы никогда не узнали тех секретов, которыми располагаем сейчас, и вряд ли бы нам удалось изобличить ложь Канцлера и его истинные мотивы.

ЛЮМИЛЛА АРКЕНОС

Зеркальная дева

КАПТРОМАНТУА, ТАКЖЕ ИЗВЕСТНАЯ как магия зеркал, позволяет заглянуть в измерения, скрывающиеся по ту сторону отражения. Чтобы овладеть этим искусством, чародей должен обладать стойкостью, силой воли и способностью к полной концентрации. Однако этого мало. Нужны ещё и деньги, огромные деньги, поскольку возможности каптроманта определяются прежде всего размером и качеством его коллекции зеркал.

Поэтому нет ничего удивительного, что самым искусным каптромантом Известного мира стала Люмилла Аркенос — наследница одного из самых богатых семейств в Империи. Впрочем, ей долго удавалось оставаться в тени, и люди узнали о её талантах, когда она была уже в весьма зрелом возрасте.

С детства Люмилла страдала агорафобией, из-за чего была не способна ступить за порог своего дома. И хоть дом этот не уступал по размерам и роскоши некоторым дворцам, обителью девушки была крохотная комната в одной из башен. Там она провела многие годы, совершенствуя своё магическое искусство. Для этого по специальному заказу для неё изготовили сотни и тысячи зеркал. Каждое из них стоило целое состояние, однако по всем счетам платил отец Люмиллы — до отращения богатый барон Гектор фон Аркенос.

Каждое из зеркал Люмиллы было особенным. По её требованию зеркалам и их рамам придавали замысловатую форму, соответствующую человеку, месту или предмету, которые каптромант желала увидеть в отражении. Образ, запечатлённый в искусной резьбе, становился связью, которую Люмилла использовала в своей магии. К примеру, изображение башни на вершине горы открывало ей в отражении вид из окна этой башни. Если зеркалу придавали вид вировианской гадюки, Люмилла получала способность видеть её глазами и даже приказывала животному двигаться туда, куда она пожелает.

Когда граф Аркенос тяжело заболел, забота о семейном деле легла на плечи Люмиллы. Она была единственным ребёнком, а её мать за много лет до этого отправили в психиатрическую лечебницу. Почувствовав, что позиции дома Аркенос ослабли, другие бароны интриговали множество судебных тяжб, обвиняя семейство Люмиллы в мошенничестве и махинациях.

Однако к тому моменту Люмилла заказала зеркала, связанные с самыми могущественными противниками её семьи. С помощью них она следила за каждым их шагом, видела их уловки и попытки тайного сговора против неё. Девушка умело использовала эти сведения, чтобы

публично опозорить этих людей и в итоге отстоять честь и состояние дома Аркенос.

Публичное внимание к этим событиям и подробное расследование открыли миру невероятные способности Люмиллы. Вскоре её магические зеркала обрели колоссальный спрос среди жителей Врат. Именно она изобрела знаменитые зеркальные конференции. Идея состоит в том, что создаются два зеркала, магически связанные друг с другом. На каком бы расстоянии они ни находились друг от друга, люди, использующие их, смогут общаться так, как если бы находились в одной комнате.

Это изобретение оказалось столь популярным, что вскоре к Люмилле стали поступать заказы на разработку специальных комнат для конференций. Каждая из них представляла упрощённый психомантеум, зеркала которого были связаны друг с другом. Такими комнатами особо интересовались институты, крупные торговые компании и даже правительственные организации. Больше не нужно было отменять важную деловую встречу только потому, что директор находился в отпуске. Ведь теперь у него было собственное переносное зеркало, созданное Люмиллой Аркенос, и он мог вести дела откуда угодно.

К моменту, когда к власти пришла Инквизиция, бизнес Люмиллы рос и процветал уже на протяжении 10 лет. Однако новая власть опасалась того, что Люмилла использует свои умения, чтобы следить за Канцлером и его приближёнными. В итоге суд постановил, что все зеркала, относящиеся к третьему классу магических артефактов, признаются незаконными и подлежат конфискации. Когда отряд Стражи явился в имение Аркенос, его представители обнаружили запертую дверь и услышали из-за неё звон бьющегося стекла. Когда служители закона взломали замок и ворвались внутрь, они застали Люмиллу, вооружённую тяжёлым боевым молотом. Все до единого зеркала были разбиты на мелкие осколки.

В тот же день Люмилла была арестована и переправлена на Тюремный остров. Впервые в жизни она переступила порог собственного дома, и ужас от этого события буквально лишил Люмиллу рассудка.

Барон фон Аркенос ещё жив, хотя и слаб здоровьем. Всего влияния и состояния семьи оказалось недостаточно, чтобы вызволить дочь из темницы. Впрочем, власти города вскоре конфисковали большую часть его имущества в качестве компенсации за пособничество в преступлениях Люмиллы. До сего дня он, будучи уже просто больным стариком без гроша в кармане, лелеет надежду на то, что ему удастся вытащить дочь из тюрьмы.



IV

Часть четвёртая

ХРАНИТЕЛИ ЗНАНИЯ

Врата — это не только мировая столица чародейства и волшебства, это ещё и столица великого знания. В то время как города в дельте реки Эрин носят гордое звание родины искусств, математики и точных наук, Врата стали местом, где зарождаются все новые школы и формы магии. Именно это сделало наш город новым культурным центром мира, и оттого особенно печально, что в наши дни эта роль Врат оказалась под угрозой.

Приведём лишь несколько цифр: помимо 3000 высших учебных заведений во Вратах действует бесчисленное множество исследовательских центров, лабораторий, библиотек, музеев и научных сообществ. Деятельность 45% из них целиком посвящена волшебству в самых разных проявлениях. Ещё 25% учреждений, хотя и работают над другими областями знаний, предполагают тот или иной уровень магической подготовки.

Эти цифры говорят о том, что Врата полнятся великими умами. Часть из них — опытные чародеи, но большинство считает себя изгоями в мире волшебства. Что, впрочем, вовсе не умаляет их значимость для магического ремесла. Как хороший искусствовед вовсе не обязательно должен быть великим художником, так и не всякий учёный обязан быть чародеем. Многие из них внесли свой вклад в развитие волшебства, опираясь исключительно на интеллект, жажду знаний и искреннюю преданность магическому искусству.

В этой главе собраны истории исследователей, учителей и наставников — тех, кто творит историю магии и передаёт её следующим поколениям. Даже сейчас они верны своему делу, хотя и вынуждены соблюдать крайнюю осторожность. Немало учёных пополнило ряды Сопротивления Врат. Они присоединились к нам, потому что видят: режим Канцлера опасен для самой магии, а значит и для человечества в целом.





ЛОРД ОЛИВЕР ВУСТОК

УПРАВЛЕНИЕ ЛЮБЫМ УЧЕБНЫМ ЗАВЕДЕНИЕМ — непростое занятие, особенно если это магический университет. Сложность состоит в том, что организация учебной программы, составление расписаний и прочие чисто академические дела требуют лишь трети усилий. Оставшиеся две трети приходятся на бюрократию и политические дразги. С приходом Канцлера всё стало хуже, и теперь соотношение составляет скорее 1 к 4. Согласно новым законам в университетах Врат разрешено преподавать только магию, основанную на рунических камнях; чистая эфирная магия находится под запретом. Это означает, что старые обширные программы, которые знакомили неофитов с древними традициями магических искусств, оказались упразднены и забыты. Отныне учебные планы всех университетов города находятся под строжайшим контролем Министерства магии. Причём изменения коснулись не только практики, но даже истории волшебства. Истинные герои и мастера чародейского искусства в новых учебниках представлены эгоцентричными гедонистами, которые несли миру только зло и разрушение. В то же время магия рунических камней описывалась как «современная и безопасная форма ворожбы, правильное использование которой позволяет исправить ошибки чародеев прошлого и даёт людям шанс разделить радость от подарка Дэуса».

Когда был издан акт АРМаДА, большинству магических школ потребовалось несколько месяцев, чтобы перестроиться под новую программу обучения. Этот процесс проводился в спешке и под жёстким давлением со стороны Инквизиции. Одной из школ удалось продержаться дольше остальных. Университет Рыбограда во главе с Лордом Оливером Вустоком фактически бросил вызов новому режиму, долгое время продолжая обучать своих студентов так, как это было принято раньше.

Оливер является наследником прославленного баронского рода и сыном Лорна фон Вустока, который обладал почти безграничным политическим влиянием на территории Врат. Семья Вустоков владела тремя четвертями всей рыбной торговли Врат и потому была сказочно богата. Однако дело даже не в деньгах и древнем происхождении. Барон Лорн пользовался огромной популярностью в городском совете и помимо прочего был набожным последователем Дэуса. Всё это делало Лорна и его семью неприкосновенными для новой власти.

Сам же лорд Оливер получил бразды правления Рыбоградским университетом в весьма молодом возрасте — ему было всего 25 лет. Это случилось благодаря его отцу, который хотел привить сыну ответственность и научить его самостоятельно принимать решения в жизни. Рыбоградский университет находился в упадке, а после смерти прежнего владельца — брата Лорна Вустока — барон подумывал о продаже

этого заведения. Однако впервые за многие годы Оливер проявил к чему-то интерес, и Лорн решил поддержать сына.

Барон рассудил, что каким бы ни было управление его отпрыска, школа вряд ли станет от этого хуже. Рыбоградский университет на то время имел ужасную репутацию. Из 30 студентов, которые посещали занятия в прошлом году, выпускиться сумели лишь трое. Однако лорд Оливер имел на университет большие планы. Среди его друзей было немало уличных чародеев, которые жаловались ему на то, что магия с каждым днём становится всё более косной, однообразной и попросту скучной. Решив с этим бороться, Оливер нанял своих друзей в качестве профессоров и буквально заново открыл университет Рыбограда как новую, бунтарскую школу магии. Свои учебные планы, своя программа и никаких нудных стандартов, навязываемых «стрёмным» Советом магических искусств.

Вскоре университет Рыбограда из зашуганного учебного заведения превратился в самую знаменитую магическую школу Врат. Особую популярность она обрела среди тех, кто был отвергнут более традиционными учебными заведениями. Разумеется, Совет магических искусств не оставил это без внимания и отозвал аккредитацию университета. Однако это не беспокоило лорда Оливера. Университет Рыбограда прокладывал собственный путь к знаниям, и через пять лет функционирования у Оливера было 2500 студентов, готовых платить за обучение. Что касается барона Вустока, то он не всегда одобрял решения сына и его методы управления школой — особенно с учётом того, что слава этого учреждения привлекала немало негативного внимания к самому барону. Тем не менее Лорн был рад, что у его сына появилась достойная цель в жизни, и потому не вставал у него на пути.

Однако с приходом Инквизиции всё изменилось. Действия лорда Оливера из простого бунтарства превратились в крестовый поход

против нового режима. Пользуясь статусом сына известного политика и бизнесмена, лорд Оливер игнорировал новые законы и продолжал управлять школой на свой манер. Инквизиция не стала вступать в открытый конфликт с семьёй Вустоков. Вместо этого она похитила трёх самых известных профессоров Рыбоградского университета и провела над ними показательный процесс по обвинению в контрабанде запрещённых товаров. Вскоре они были повешены на Молельной площади с красными капюшонами, скрывающими их лица. Лорд Оливер лично присутствовал на казни и поклялся отомстить.

В знак солидарности с погибшими друзьями и всеми, кто был убит во имя инквизиции, Оливер стал носить красный капюшон. На поверхности ткани с помощью заклинания было нарисовано лицо, повторяющее мимику владельца. Лорд Оливер не снимал капюшон даже на официальных пресс-конференциях и деловых встречах, открыто демонстрируя свой гнев в отношении Канцлера и Инквизиции. Барон фон Вусток пытался унять сына, не раз указывая ему на то, что лишь политическое влияние семьи спасает его от верной смерти. Но лорд Оливер был непреклонен. Ещё на протяжении двух лет он возглавлял университет Рыбограда, сражаясь с Инквизицией и Центральным управлением. Но с течением времени посещаемость школы стала падать — люди были слишком напуганы и не желали лишний раз привлекать внимание властей.

В конце концов лорд Оливер подписал документы о передаче Рыбоградского университета в собственность Центрального управления. В ту же ночь он сжёг учебный комплекс дотла.

После этого лорд Оливер ушёл в подполье. Здесь, в ката-

комбах под Рыбоградом он вновь возродил свою школу магии и тайно продолжил обучение чародеев. Он по-прежнему носит зачарованный капюшон и клянётся, что снимет его, только когда Канцлер и его режим будут свергнуты.





Найлз Нордус,
профессор трансмогрификации Университета Рыбограда

Йул Бозман

Геомант

ГЕОМАНТИЯ СТАЛА ОДНОЙ ИЗ СЕМИ форм магического искусства, знание которых боги передали людям. Изначально в основе геомантии лежала практика гадания на священных камнях. Волшебник бросал горсть самоцветов на землю, в результате чего получался сложный рисунок. Правильно его интерпретировав, чародей мог получить ответы на любые вопросы. Считалось, что в этом ему помогают сами боги, однако исследования показали, что те нередко манкировали своими обязанностями — особенно когда гадатель становился слишком докучливым и назойливым. Тем не менее божественные наставления, которые получали геоманты, сыграли огромную роль в развитии человечества на ранних этапах.

За десятки тысячелетий, минувших с тех времён, практики геомантии стали сложнее и многограннее. Чародеи обнаружили, что минералы разных типов, форм и размеров по-разному проводят и накапливают магическую энергию эфира. Правильно выбрав камень, волшебник получал мощный усилитель своих заклинаний.

Результатом исследований в этой области стал синтез накопленных тайн геомантии и знаний о магических символах. Так в период Объединения Отцы-каменщики создали то, что сейчас известно как рунические камни. С тех пор геоманты и рунорезы работают рука об руку, создавая всё более совершенные рунические камни.

Йул Бозман начал карьеру как исследователь и археолог. Он путешествовал по всем уголкам Известного мира в поисках артефактов и диковинок для музеев и частных коллекционеров. Йул пережил немало рискованных приключений, но одно из них изменило его жизнь навсегда.

Это была дальняя экспедиция к Пепельным горам. Её члены надеялись найти пещерную выхухоль. Когда Йул со своей командой спустился под землю, он обнаружил настоящие залежи золотого корсита, минерала настолько редкого, что многие считали его просто легендой. За всю историю лишь три человека владели этим камнем. Говорят, что кристаллы корсита способны многократно увеличивать магические способности владельца, что они навевают приятные сны, а также дают возможность летать и даже видеть сквозь стены и одежду. Впрочем, последнее сложно считать чем-то большим, чем пустой болтовнёй.

Так или иначе, до сих пор никто не видел кристаллов корсита размером больше ногтя. Но здесь, под землёй, среди бесчисленных нор пещерной выхухоль, находилось полноценное месторождение. Стоит заметить, что пещерная выхухоль тоже долгое время считалась мифом, так что, возможно, между этими двумя легендами существует связь.

Когда Йул вернулся во Врата с образцами редчайшего минерала и тремя клетками с пещерными выхухольями, он представил свои находки Совету магических искусств и геологическому обществу Врат. Разумеется, открытие произвело настоящий фурор, а сам Йул в одночасье стал героем города. Последующие исследования подтвердили удивительные свойства золотого корсита, и это задало новый курс в развитии искусства рунорезов. На какое-то время.

Йул был частью команды, которая занималась исследованием нового минерала. Целью учёных было использование корсита в массово выпускаемых рунических камнях — это позволило бы многократно увеличить их магический потенциал и открыло бы новые возможности для чародеев.

Йул путешествовал по всей территории Врат, представляя результаты своих исследований в каждом магическом университете и каждой магической гильдии. Он стал самым известным лектором и оратором на всём континенте и даже за его пределами. Однако одними лишь докладами его работа не ограничивалась. Йул также организовал несколько экспедиций к Пепельным горам, чтобы собрать новые образцы золотого корсита и открыть другие месторождения. Казалось, жизнь Йула неуклонно шла вверх, и удача не думала ему изменять. К сожалению, это было не так.

Как и многие другие инновации в области магических искусств, исследования Йула и его работа с гильдией рунорезов привлекли внимание Агентства эфирной безопасности. Это ведомство потребовало от Йула материалы исследований для подробного анализа и проверки. Связывалось это с тем, что безопасность использования корсита в массово производимых рунических камнях не была доказана. До того, как Агентство вынесет решение на этот счёт, производство будет приостановлено. Та же участь постигла все исследования Йула в этом направлении. Так работа всей его жизни оказалась под угрозой.

Спустя несколько лет стало ясно, что исследования в области новых рунических камней никогда не будут продолжены. Когда Йул пытался узнать хоть что-нибудь о состоянии проекта, в официальном ответе Агентства значилось, что к ним не поступали материалы этого дела, а номер заявки Йула недействителен.

Последняя экспедиция, предпринятая Йулом совместно с членами Сопротивления, показала, что пещера с залежами золотого корсита полностью разрушена. И, если это имеет значение, пещерные выхухоль также исчезли.

В настоящее время Йул при поддержке Сопротивления работает над возрождением программы изучения золотого корсита. Однако в целях безопасности он попросил меня не раскрывать подробности его исследований.





УУНА

Ведьмасочник

ЧАРОДЕЕВ, ПРАКТИКУЮЩИХ ИСКУССТВО МАШРОМАНТИИ, принято называть ведьмасочниками. Термин этот, хоть и является приемлемым, звучит несколько уничижительно — притом что традиции этой школы магии насчитывают около 8000 лет и восходят к племенам Корденси. Этот древний народ считается потомками Огдус Морталис, которые, согласно легенде, служили самим богам, но прогневали их, когда украли тайные знания, не предназначенные для людей. Спасаясь от божественного гнева, Огдус Морталис укрылись в пещерах под Киндаринским кребтом на две тысячи лет. Когда они покинули убежище, то узрели перед собой новый мир — с неизвестными им расами, племенами и народами. Сами же боги таинственным образом исчезли.

Хотя Корденси были новыми игроками на мировой арене, магические познания дали им значительное преимущество. Впоследствии они сыграли огромную роль в становлении первых крупных человеческих поселений. Кроме того, благодаря Корденси удалось развить многие уникальные формы магии — в том числе и машромантию. Причиной появления этого искусства была необходимость скрывать свою личность перед богами, которые так и не простили Огдус Морталис. Однако впоследствии ведьмасочники стали использовать свои умения для того, чтобы посеять страх и смятение в сердцах врагов из других племён.

Изначально практика машромантии предполагала не просто ношение маски-личины, а замену собственной головы на деревянную, подготовленную особым образом. Это позволяло чародею не только изменить собственный облик и личность, но и общаться с духами существ, по образу которых была создана маска. В зависимости от того, с каким духом колдун хотел установить связь, он мог менять маски по своему выбору. Недостаток же был один — чародей лишался головы. Впрочем, многие ведьмасочники сохраняли её и носили вместо маски, когда не желали привлекать к себе лишнее внимание.

Ууна Мартен — один из немногих оставшихся ведьмасочников, кто строго соблюдает традиции этого древнего искусства. С течением лет практика удаления головы стала считаться чрезмерно экстремальной мерой. Разумеется, это лишало чародеев доступа к некоторым техникам машромантии, но они были готовы с этим мириться. Однако Ууна убеждён в том, что разница просто огромна и что люди забыли о том, насколько могущественным может быть настоящий ведьмасочник.

Забвению искусства машромантии способствует обилие шарлатанов и мошенников. Карточная аллея в Фортуне и квартал Дельцов в Усладе буквально кишат фальшивыми ведьмасочниками. Эти посредственные фокусники и колдуны стремятся заработать лёгкие деньги, утверждая, что могут установить контакт с любым духом с помощью наспех вырезанной ведьмаськи. Эта шарлатанская практика стала повсеместной, и люди практически перестали верить в настоящую машромантию. Ууна не желал мириться с подобным положением вещей и превратил в дело своей жизни борьбу за возрождение искусства ведьмасочников.

Помимо борьбы с жуликами и фиглярами от машромантии, Ууна вёл небольшой бизнес. Он создавал магические маски для самых разных практических или декоративных нужд. Каждая маска, выходящая из-под рук Ууны, была маленьким произведением искусства, что выделяло его работу среди прочих мастеров.

Уникальные умения Ууны сослужили прекрасную службу для дела Сопротивления. Благодаря ему в нашем распоряжении появились плащ-маски, которые позволяют носителю творить эфирную магию, скрывая его от бдительного взора Инквизиторов. Благодаря этому грозному оружию мы сумели провести множество тайных операций и диверсий. Разумеется, Центральное управление пытается бороться с нами, и потому Страже приказано останавливать для обыска любого горожанина, носящего маску. Несмотря на это, плащ-маски остаются надёжным средством в нашей борьбе. Сам Ууна продолжает неустанную работу на благо Сопротивления, создавая всё более могущественные артефакты.



Посол КВАНН

БУДУЧИ МИРОВОЙ СТОЛИЦЕЙ ТОРГОВЛИ, Врата закономерно стали и центром мировой политики. На необъятной территории города-государства располагаются штаб-квартиры самых разных организаций, в которых ведутся переговоры, заключаются торговые союзы и военные альянсы между представителями рас и наций со всех уголков мира.

Многие из дипломатов, прибывших сюда для выполнения своей миссии, проводят в городе так много времени, что фактически становятся его полноправными жителями. Один из кварталов Фортуны даже получил название «Посольский ряд» благодаря тому, что именно здесь послы и дипломаты чаще всего снимают и покупают жильё. Кроме того, в этом районе сосредоточено самое большое количество кофеен во Вратах, а соотношение бариста к прочим жителям просто огромное. Эти кофейни стали популярным местом для деловых встреч и переговоров, а многие из них предоставляют специальные уединённые комнаты для более деликатных бесед.

Вероятно, самым узнаваемым членом посольского сословия является бегемец Арбаннос Кванн. Не заметить дипломата сложно: как и любой представитель его расы, Кванн отличается исполинским ростом, который достигает высоты в восемь этажей. Во Вратах Арбаннос представляет королевство Ревинн, находящееся к северу от Ворклундских островов. Благодаря Кванну Врата поддерживают с его родиной крепкие торговые отношения и обмениваются такими товарами как целебные мхи, шкуры гигантских ос (из них делают популярные дамские сумки) и редкие породы минералов, которые используются в магических практиках для получения жидкого эфира.

Несмотря на размеры, которые любой житель врат назвал бы гигантскими, Кванн утверждает, что его рост зауряден в сравнении с другими бегемийцами. Это поистине загадочный народ, а его происхождение является тайной даже для его представителей. Известно лишь, что они весьма малочисленны и что большая часть этого народа обитает именно в королевстве Ревинн.

Из-за своих огромных размеров Кванн вынужден передвигаться по городу в сопровождении обязательного эскорта. Исключение составляют лишь несколько мест, где дипломата считают желанным гостем, например, площадь Собраний в Посольском ряду. По этой же причине организация официальных встреч с Кванном становится хлопотным делом — особенно если на повестке дня вопросы, не пред-

назначенные для посторонних ушей. В этом случае для переговоров требуются огромные залы или специальные арены. Впрочем, чаще всего официальные встречи проходят на открытом воздухе, в парках и на городских площадях.

Однако каким бы опытным оратором и экспертом в переговорах ни был Кванн, он заслужил упоминание в этой книге не поэтому. До того как начать дипломатическую карьеру, Кванн специализировался на создании магических щитов и барьеров. Он создал самую большую по протяжённости магическую преграду в мире, которая защищает один из густонаселённых регионов Ревинна от атак ворклундских пиратов.

После вторжения Дразггар во Врата Центральное управление обратилось к Кванну за помощью в разработке надёжной системы магических барьеров вокруг города. Однако из-за бюрократической волокиты и бесконечных споров о размещении щитов проект раз за разом откладывался. В 1866 году Кванн был готов отказаться от его реализации вовсе, несмотря на то что желал увидеть щиты до выхода на пенсию. Примерно в то же время он стал свидетелем ужасающего события, которое получило название «Ночь десяти тысяч убийств». Это была кровавая карательная операция, во время которой отряды городской Стражи и золотых Драгунов «навели порядок» на территории старого Рынка. В ту ночь они вырезали все очаги сопротивления и вольнодумства, возникшие после того, как Непокорная пятёрка разрушила Шпиль истины.

После этого события Кванн связался с лидерами Сопротивления и предложил им помощь. Так проект защитных барьеров, который он готовил для Центрального управления, нашёл применение для целей нашего движения. В то время как я пишу эту книгу, моим соратникам удалось поднять 3 магических щита: один — на севере Рынка, один — в Рыбограде и один — в Дыму. Идея заключается в том, чтобы отгородить несколько малых независимых регионов Врат, где можно не бояться Канцлера и Инквизиции. Если нам это удастся, впоследствии мы сможем расширять границы щитов, постепенно возвращая себе районы Врат.

Разумеется, контакты Кванна с лидерами Сопротивления не прошли незамеченными для властей. Опасаясь за свою безопасность, бегемец свернул дипломатическую миссию и спешно отбыл на родину. С тех пор никто не видел ни Кванна, ни его корабля.





Родольфо Квест

Глифомант

РУНИЧЕСКИЕ КАМНИ получили своё название благодаря практике создания заряженных эфиром камней путём нанесения на них особых магических символов-рун. Эта техника стала основой современной рунической магии, открытием которой мы обязаны Отцам-каменщикам. Во времена Объединения они отправились в великий Омнилибериум, где многие годы изучали значение символов и их происхождение. В процессе этой работы был написан полный перечень магических символов под названием «Рунический кодекс». Этот монументальный труд насчитывает почти 8000 страниц, испещрённых мелким шрифтом.

Изначально Кодекс писался в качестве руководства по созданию рунических камней, однако вместе с тем он заложил основы новой школы магии — глифомантии. Вскоре появилось немало её адептов, чьи умения пользовались во Вратах огромной популярностью. Заклинания этой школы идеально подходили для создания защитных и исцеляющих чар, магических замков, зашифрованных посланий — и даже рекламы. Стоит заметить, что среди мириад магических символов помимо безусловно полезных и необходимых встречаются такие, назначение которых причудливо и не вполне понятно. Например, есть специальный символ для того, чтобы нарисовать его на обеденной салфетке: с ним она гораздо лучше впитывает влагу и грязь. Или руна, предназначенная для нанесения на мокрую собаку, чтобы избавиться от неприятного запаха шерсти.

Глифомантия стала популярным полем исследований для учёных и теоретиков магии, и вскоре во всяком уважающем себя магическом университете появилась своя кафедра глифомантии. Отчасти такая популярность объяснялась простотой изучения рун и их предсказуемостью. Эффект чар не зависел от характера и личности заклинателя: если руны были начерчены правильно, они гарантированно вытягивали и связывали эфир из лей-линий. Иначе говоря, требования к врождённому магическому таланту были значительно ниже, чем в большинстве других магических школ. Однако это компенсировалось тем, что хороший глифомант должен обладать совершенной памятью, художественным вкусом и иметь за спиной не одну сотню часов, потраченных на изучение и начертание известных рун. Для практики глифомантии в каждом магическом университете хранилась своя официальная копия Кодекса. Некоторые адепты использовали для обучения дешёвые копии и репринты, но подобная практика не одобрялась специалистами. Как правило, неофициальные копии не отличались высоким качеством, а искусство глифомантии весьма чувствительно к точности повторения изображения.

Самой яркой звездой глифомантии последних лет, без сомнения, стал человек по имени Родольфо Квест. Он утверждал, что знает наизусть весь Рунический кодекс, а в дополнение к нему — несколько тысяч ранее неизвестных рун, которые он лично отыскал в своих странствиях. В течение многих лет Родольфо добивался официального признания Совета магических искусств. Когда же ему это удалось, он впервые

в истории опубликовал дополнение к Руническому кодексу. Тем самым он в одночасье сделал себе карьеру и занял тёплое местечко старшего профессора глифомантии Университета Брекенвика.

Примечательной особенностью Родольфо был крайне невысокий рост, что послужило причиной многих злых шуток. Среди студентов бытовала присказка о том, что Родольфо запомнил столько рун, потому что засыпал не над кодексом, а в нём. Коть глифомант и был слаб телом, его интеллект не знал равных. Родольфо был абсолютным чемпионом всевозможных игр разума, проявляя чудеса логики, памяти и эрудиции. Он даже стал главной звездой шоу «Одолей Родольфо», в которой участники сообща пытались победить Родольфо в интеллектуальном соревновании. Спустя четыре месяца шоу закрыли, поскольку оно потеряло свою аудиторию — за всё это время ни одна из команд-претендентов не набрала ни единого очка.

В последние годы перед появлением Инквизиции Родольфо был занят проектом переводных рун. Эта техника позволяла удалять руны с одной поверхности и переносить их на другую, сохраняя связанную с ними магическую энергию. Это была своего рода руническая утилизация, которая делала использование магических символов более дешёвым и доступным. Ничего удивительного, что с приходом Инквизиции Родольфо попал под пристальное внимание Центрального управления. Его усилия оказались востребованы в рамках общественной инициативы по изъятию и переработке вещей с «неправильными» и «опасными» рунами.

Однако впоследствии процесс перевода рун сочли слишком дорогим и ресурсоёмким. Вместо этого служители Дэуса решили, что куда лучше уничтожать руны, высвобождая хранящуюся в них эфирную энергию обратно в мир — иначе говоря, возвращая её Дэусу. Глифомантия была объявлена еретическим учением, и на протяжении следующего десятилетия церковь вела активную кампанию по борьбе с этой магической практикой. Почти все кафедры глифомантии в магических институтах были закрыты, копии Рунического кодекса уничтожены, а оригинал — помещён под замок.

Страхась ареста, Родольфо заперся в своей башне в Хрустальном районе и окружил себя непроходимым барьером из магических символов. Несмотря на все старания, инквизиторам так и не удалось найти брешь в защите. Молчаливое противостояние Родольфо и Инквизиции продолжается по сей день.

Некоторые из бывших глифомантов расценивают поступок Родольфо как трусость и предательство: столь впечатляющие возможности, несомненно, могли бы помочь Сопротивлению. Однако есть и те, кто считает иначе. Ни одного другого глифоманта не преследовали с таким старанием и рвением, как Родольфо, и вступил он в открытую борьбу, вряд ли бы избежал казни. Сам факт того, что он остаётся в живых благодаря своему искусству, является самым показательным и эффективным протестом из всех возможных.



ЗЕКАЙ МАРДОКУС

Старший библиотекарь

ВСЕМ ИЗВЕСТНО, что самая знаменитая, древняя и богатая библиотека мира — это великий Омнилибраниум, расположенный в пустынях Королевства Эрин. За этим названием скрывается не только библиотека, но также многочисленные архивы и монастырь, где обучаются монахи — хранители книг. И, разумеется, именно здесь расположено самое крупное собрание рукописных и печатных материалов со всех концов света. Паломничество к стенам Омнилибраниума давно стало привычной практикой среди учёных и чародеев.

Однако на территории Врат также располагается весьма впечатляющая библиотека, что ничуть не удивительно для самого крупного и густонаселённого города Известного мира. Она называется Либраниумом Врат и по сути является частью великого Омнилибраниума. По этой причине всё административное планирование проводится совместно с великой библиотекой, а персонал проходит подготовку в Эринийском монастыре. И хотя это далеко не единственная библиотека Врат, её собрание книг является самым обширным в городе, а коллекция трудов, посвящённых магическому искусству, — крупнейшей в Известном мире. До прихода Инквизиции Либраниум был местом проведения многих выставок и встреч, в которых участвовали чародеи. Даже официальные заседания Совета магических искусств проводились именно здесь.

Самым же известным и популярным из библиотекарей Либраниума Врат был эвэри Зекай Мардокус. Он завершил обучение в монастыре больше 100 лет назад, был искренне предан своей работе и по праву гордился доскональным знанием одной из коллекций библиотеки — уже упомянутого собрания текстов о магическом искусстве. Хотя сам он был не слишком талантливым чародеем, магия стала его страстью, и потому он пополнял и поддерживал свою коллекцию с невероятным тщанием и скрупулёзностью. В помещениях, где хранились «его» книги, он даже отказывался курить любимую трубку, опасаясь, что дым может повредить страницы. И хотя это была лишь причуда, она показывала, насколько сильно библиотекарь заботился о своих книгах.

Следить за библиотекой Зекаю помогал верный ручной попугай. Птица летала по коридорам библиотеки и была обучена находить скопления пыли, червей-книгогрызов и даже тома, поставленные не на ту полку. Вместе со своим питомцем Зекай стал знаменитостью библиотеки, а поиск книг в его компании превращался в увлекательное приключение.

Инквизиция со своим приходом принесла хаос и беспорядок в работу Либраниума Врат. Инквизиторы вламывались в библиотеку, изымали «опасные» и неудобные им книги и помещали их под замок. Они также установили свою стражу у ворот Либраниума и по сути взяли на себя все административные функции библиотеки. Зекай, отрезан-

ный от своей коллекции, чувствовал себя раздавленным и преданным. Каждую минуту он представлял, как пыль, древесная гниль и книжные черви уничтожат драгоценные тома. Он знал, что этому не будет конца, пока библиотека находится во власти узурпаторов.

Решившись на отчаянные меры, Зекай организовал тайную встречу библиотекарей и попытался вдохновить их на восстание. Большая часть отказалась, опасаясь гнева властей, однако около десятка присоединились к Зекаю в его миссии.

Взяв на вооружение старые рунотехнические автоматы, пылившиеся в подвалах библиотеки вместе с архивами ушедших времён, Зекай и его соратники с триумфом изгнали захватчиков из Либраниума. Это был грандиозный успех, хотя его причиной по большей части стал элемент неожиданности. Последнее, чего ожидали Инквизиторы, так это нападения десятка старых библиотекарей на древних самоходных машин, вооружённых мушкетам!

После этого библиотекари забаррикадировали двери Либраниума и объявили его территорию автономной и независимой от Врат. При этом они ссылались на неясную и давно забытую статью Конституции Объединённых Врат, оригинал которой как раз хранился в стенах Либраниума. Благодаря тому, что библиотека располагалась на маленьком острове между Сердцем и Городом мостов, держать оборону было сравнительно просто. Особенно с учётом того, что библиотека занимала здание древнего форта, а в её подвалах ещё оставались пушки с былых времён.

Этот акт протеста и непокорности горячо поддержали бунтари и анакомыслящие по всему городу. Многие оказывали Зекаю поддержку и отправляли в Либраниум еду, оружие и другую помощь. Следующие четыре месяца городской Совет по приказу Канцлера искал всевозможные лазейки в законе, которые помогли бы оспорить злосчастную статью 178-Б. В конце концов Канцлер подписал распоряжение о её упразднении «во имя защиты единства и целостности Врат». Тем самым он буквально объявил войну библиотеке.

Две недели спустя тела Зекая и трёх десятков других библиотекарей лежали на дымящихся развалинах центральной площади Либраниума. Во время сражения было уничтожено множество книг и важнейших документов, но ещё больше Инквизиторы сожгли в последующие месяцы.

Находятся свидетели, которые рассказывают, что в последние часы сражения старый Зекай выталкивал из окна Либраниума небольшие деревянные ящики — прямо в рот гигантской рыбы, плавающей в гавани. И хотя это лишь слухи, многие из нас надеются, что Зекай сумел спасти самую ценную часть своей коллекции. Возможно, когда наступят менее суровые времена, мы сумеем найти эту рыбу и вернуть утраченное знание.



КОМАНДОР ДАВИДИУС КОФФМАН

Стратег корпуса боевых магов

ПОСЛЕ ТОГО КАК В 1810 ГОДУ армия Дрээггар вторглась во Врата, правительство развернуло кампанию по увеличению численности военного ополчения в отдельных районах города. В конце концов эти разрозненные отряды стали частью Объединённых Вооружённых Сил Врат. Несмотря на это, некоторым баронам и влиятельным купцам было позволено содержать собственную частную охрану, численность которой иногда достигала десятков тысяч.

Активнее всего Армия Врат наращивала свою мощь в области боевой магии. Искусство боевых чародеев и раньше играло огромную роль в успехе военных операций, однако теперь, когда Канцлер и церковь Дэуса беспрестанно твердили о новых неминуемых угрозах, нависших над городом, боевая магия рассматривалась как единственная гарантия общественной безопасности. Поскольку в споре между страхом и логикой зачастую побеждает страх, эта инициатива нашла широкую поддержку у публики.

До того как Давидиус Коффман связал свою жизнь с армией, он был владельцем крупного магазина огнестрельного оружия и военных настольных игр в районе Механизма. Его баллисты и рунострелы обладали превосходным качеством, а собрание редких тактических стратегий могло впечатлить любого коллекционера. Кроме того, в магазине Коффмана регулярно проводились игровые турниры и выставки оружейного искусства. Причём на последних появлялись работы самого Давидиуса. Он нередко брался за частные заказы и создавал уникальные рунострелы, пороховые пистолеты и мушкеты. Большая часть его изделий была продуктом рунотехнологии — иначе говоря, в их основе лежали особым образом заряженные рунические камни, включённые в работу механического устройства. Это искусство требовало как познаний в области механики и математики, так и прочной связи с чистой эфирной магией.

Во время вторжения Дрээггар магазин Коффмана был разорён и сожжён дотла, когда армия противника маршем прошла по улицам Механизма. Вскоре после этого Давидиус, опустошённый потерей, записался в армию Врат. Так началась его долгая и невероятно успешная карьера в качестве искусного тактика и изобретателя. Немалая часть моделей вооружения и военной техники, которая сейчас используется

армией, разработана именно Давидиусом. Их перечень включает в себя многочисленные танки, осадные машины, военные корабли, дирижабли, рунопушки и боевые шагоходы. Кроме самих машин Коффман разрабатывал эффективную и разрушительную тактику их использования на поле боя. За годы увлечения военными играми он развил в себе блестящие навыки стратега, которые теперь использовал для планирования реальных сражений.

Зачастую Давидиус не задавался вопросом о том, как и для чего используются его изобретения. Он работал на армию и считал, что помогает достойной цели — предотвратить будущие вторжения и избежать повторения той трагедии, которая стоила ему магазина, а его друзьям — жизни. Всё изменилось с приходом Инквизиции, когда Давидиус увидел, как созданные им машины были обращены против жителей самих Врат. Последней каплей стало использование его роботанка в кровавом акте устрашения, направленном против небольшого сообщества чародеев в районе Свалки.

Вместо того чтобы уйти в отставку, громко хлопнув дверью, Давидиус решил использовать своё положение на пользу городу. Он стал тайно встречаться с членами Сопротивления и снабжать их инструкциями о том, как вывести из строя машины, которые он создал. Фактически он стал шпионом Сопротивления на службе Канцлера. Он оказал неоценимую помощь нашему движению, но вместе с тем подверг свою жизнь серьёзной опасности. Чувствуя, что с каждым днём за ним всё пристальнее наблюдают, Коффман досрочно вышел на пенсию. Даже после этого он не прекратил работу над новыми единицами техники и вооружения — но теперь он действовал совместно с инженерами Сопротивления.

Даже несмотря на многочисленные просьбы и предложения убежища, Давидиус продолжает вести активную общественную жизнь, не теряя связей с представителями политической и военной элиты Врат. Столь наглые и безрассудные действия неминуемо приведут к поимке Коффмана, и единственное, что удивляет — так это то, почему он ещё на свободе. Когда Давидиуса спрашивают о том, почему он не заботится о собственной безопасности, он отвечает, что должен успеть ещё слишком многое, чтобы тратить время на игры в прятки.



КЕНТО ВЕСС

Орнитомант

ОРНИТОМАНТИЯ — ОСОБАЯ ШКОЛА МАГИИ, представители которой специализируются на общении с птицами и контролем над ними. История Врат знает немало мастеров этого искусства, но один из них достоин отдельного упоминания. Его имя Кенто Весс, и он заслужил себе славу непримиримого борца с репрессивным режимом Канцлера Гидеона.

Вессы считаются одной из старейших семей города, а первое упоминание их фамилии в хрониках (в архаичной форме ван Вус) относится к 577 году, когда Врата были лишь конгломератом рыбацких городов средних размеров. Несмотря на свою историю, во время Объединения семья ван Вусов не вошла в новое баронство Врат. Вместо этого пра-пра-пра-пра-прадедущка Кенто, Олдо Весс, пошёл в ученики к орнитоманту-авари, тем самым положив начало семейной традиции.

Чаще всего орнитоманты зарабатывают на жизнь тем, что организуют доставку ценных грузов и сообщений. Порой небо над улицами города скрывает исполинская тень тысяч птиц всевозможных видов и расцветок, летящих в самые разные уголки Врат. Половиной из них управляют орнитоманты, состоящие на службе в том или ином центре доставки сообщений, которые всегда процветали в городе.

Сам же Кенто Весс специализировался на доставке деликатных сообщений и ценных грузов. Если банку необходимо было перевезти крупную сумму денег, он обращался именно к Кенто. Для начала орнитомант превращал отправляемые ценности в зёрна, ягоды или орехи. Затем он призывал огромную стаю крошечных птичек, каждая из которых была отмечена особым символом. У каждой птички он был свой, но в то же время связывался со всей стаей — тем самым похищение одной или нескольких птиц становилось бессмысленным занятием. Каждая птица брала в клюв по одному зёрнышку и отправлялась к месту назначения.

Наблюдать за работой Кенто Весса было истинным удовольствием. Сотни тысяч, иногда — миллионы птиц, шелестя золотыми крыльями, опускаются на площадь, складывают свою ношу, а затем растворяются в эфире. Это величественное зрелище каждый раз напоминало о красоте магии и о том, сколь важное место в мире она занимает.

К своей работе Весс всегда относился более требовательно и скрупулёзно, чем другие орнитоманты. Он много времени проводил со своими птицами-фамильями и с помощью них постигал божественную мудрость и прикасался к миру духов. Чем теснее становилась его связь с птицами, тем большим уважением среди них он пользовался. Именно это позволяло ему призывать и управлять огромными стаями







пернатых созданий. И именно благодаря заслуженному уважению он убедил птиц рискнуть жизнями ради Сопротивления.

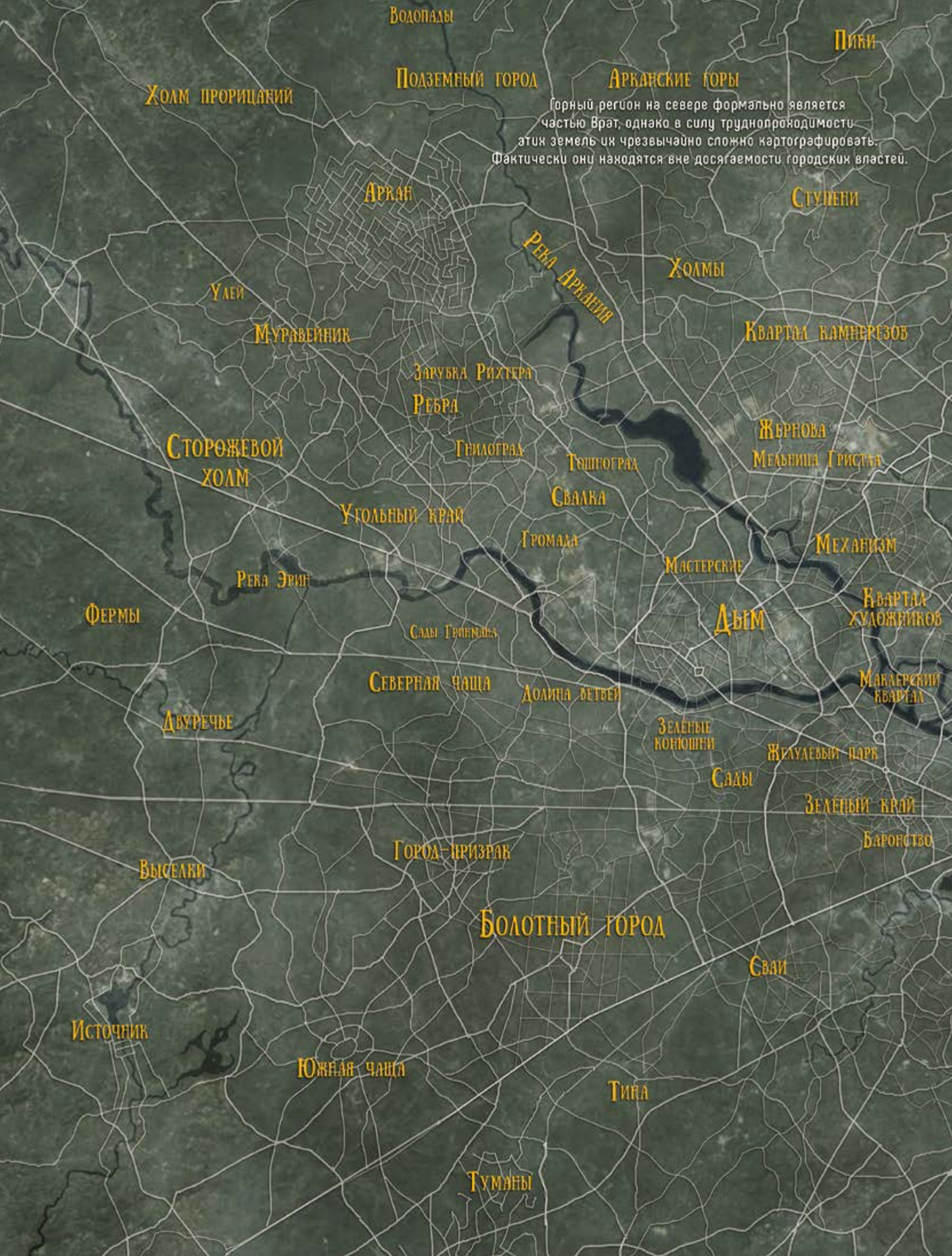
Как и многих других членов революционного движения, Кенто Весса толкнула на путь борьбы Ночь десяти тысяч убийств и невообразимая жестокость Канцлера. Стремясь вдохновить людей на протест, Кенто стал призывать птиц-знаменосцев. Это огромные орлы, кондоры и гигантские зяблики, которые рассекали небо над главными улицами и площадями города, неся за собой флаги и растяжки с призывами к бунту и протестам. Сам же орнитома́нт обустроил штаб-квартиру в одном из складских помещений Дыма, где его было сложно отыскать. Его сообщения сыграли немалую роль в нашем движении и породили несколько очагов протеста в разных уголках Врат и даже за их пределами.

Разумеется, ярости Канцлера не было границ, и он бросил силы Инквизиции на то, чтобы отыскать чародея, виновного в этих бесчинствах. Инквизиторы по всему городу вели охоту на знаменосцев Кенто, стремясь отыскать его самого или хотя бы уменьшить численность стаи. В то страшное время перегородивший улицу громадный труп сбитой птицы-знаменосца был обыденным явлением.

Однако несмотря на все усилия властей, небеса Врат продолжали пестрить посланиями Кенто. Псы Инквизиции пытались проследить за ними на малых небесных кораблях и дирижаблях, но и эти попытки не увенчались успехом. Знаменосцы Кенто просто скрывались в своём загадочном слое птичьей реальности, откуда и были призваны.

Удача изменила Вессу, только когда Канцлер обратился за помощью к старейшинам Аваритуса. Пернатые монахи сумели разрушить чары Кенто и навели Инквизицию на его убежище. К счастью, когда батальон городской Стражи нагрянул в штаб-квартиру орнитома́нта, его давно там не было.

Одна маленькая птичка (в буквальном смысле) предупредила Кенто об облаве. Он успел отпустить свою стаю и исчез. Кто-то говорит, что Кенто в буквальном смысле превратился в птицу (задача не из простых) и отправился к вершинам Арканских гор. Никто наверняка не знает, так ли это, но в небе над Вратами всё ещё появляются птицы с растяжками, испещрёнными почерком Кенто. Многие верят, что пока появляются эти послания, у Сопротивления есть надежда.



Водопады

Пики

Хоам прорицаний

Подземный город

Арканские горы

Горный регион на севере формально является частью Врат, однако в силу труднопроходимости этих земель их чрезвычайно сложно картографировать. Фактически они находятся вне досягаемости городских властей.

Аркан

Ступени

Улей

Муравейник

Хоамы

Квартал камнерезов

Зарубка Рихтера

Ребра

Жернова

Меабница Гриваста

Сторожевой
хоам

Грилоград

Тошноград

Свалка

Угольный край

Громада

Мастерские

Механизм

Фермы

Река Эрин

Дым

Квартал
художников

Сады Гринмен

Северная чаща

Долина ветвей

Макаровский
квартал

Двуречье

Зеленые
конюшни

Железные парк

Сады

Зеленый край

Баронство

Выселки

Город-призрак

Болотный город

Сваи

Источник

Южная чаща

Тина

Туманы



Долина теней

Пекарская улица

Улацкий квартал

Северная сторона

Ориный утес

Каменоломня

Джезба

Разлом

Дымоход

Мясницкий квартал

Утес

Каравальный мыс

Долочный квартал

Складской ряд

Большая полукалешня

Бухта древних

Квартал жестявников

Крабовая бухта

Храмовый город

Малая полукалешня

Дорога славы

Рынок
Торговая
площадь

Корабельный город

Квартал мореходов

Тюремный
остров

Остров древних

Картонный лагерь

Фортуна

Скряпе

Портовый остров

Город мостов

Библиотека

Гавань Врат

Ветряный квартал
Канал древних

Остров мертвых

Каналы

Золотое море

Озерный край

Башня

Хрусталь

Панцирный мыс

Трущобы

Форт

Рыбоград

Наимов ряд

Сербые
равнины

Усадба

ГОРОД ВРАТ

Центральный регион

12 миль

Основные транспортные пути

Крупные улицы и дороги

(малые улицы и аллеи не отмечены
на плане города; см. вспомогательные карты)

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ВРАТ

Врата — город-государство невероятных размеров, раскинувшийся на берегах Алендры. Город получил название в честь хорошо защищённой бухты, омываемой водами Золотого моря. Врата стали мировым центром культуры, магии и торговли, но главное — это дом для десятков миллионов людей со всех уголков Известного мира.

Географически город расположен в устье двух самых длинных и широких рек континента — Эрин и Аркании, известной как Река богов. Эрин змеится по землям всех семи королевств и берёт начало в Эринийской пустыне — родине древнейших городов Известного мира. Дельта реки с самых ранних дней стала популярным местом для основания торговых посёлков и факторий.

Эти мелкие разрозненные поселения в итоге объединились в союз Пяти городов. Их многовековая история напол-

нена кровавым распрями и междоусобными войнами, которые продолжались вплоть до появления Отцов-каменщиков и проекта Объединения. Сегодня территория Врат включает не только дельту реки Эрин, но и сотни миль суши вокруг неё. Город простирается вплоть до склонов Арканского хребта на севере, непроходимых Топей Алендры на юге и древней долины Натру-Вала на западе, которая славится богатыми и плодородными землями.

Благодаря доступу к главной судоходной артерии континента, а также естественной защите границ (неприступные горы с севера и непроходимые болота с юга), Вратам самой историей суждено было стать мировым центром торговли. Но что куда важнее, город был выстроен на переплетении мощных лей-линий земли, и именно это сделало его великим, превратив Врата в новое чудо света.





675-900 ГОДЫ

ПЕРВЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Первыми поселениями в дельте Врат стали маленькие торговые городки, которые перемежались храмами и капичами самых разных божеств. Согласно легендам, боги нашего мира спустились с вершин Арканских гор и пересекли реку, ныне известную как Арканья.

Торговля между поселениями, расположенными вдоль реки Эрин, становилась всё более оживлённой. Они постепенно разрастались, занимая всё новые территории в Эринийской дельте и превращаясь в настоящие города. С расширением границ поселений их князья и владыки заключали друг с другом торговые союзы, чтобы привлечь лучшие товары мира и посрамить соперников.

В итоге разрозненные торговые поселения объединились в Пять городов, а Эринийская дельта получила название Врат — поскольку именно отсюда начинались самые крупные торговые пути мира.

900-1315 ГОДЫ

КРОВАВАЯ ЭПОХА

Существование Пяти городов отнюдь не было мирным. Они вели беспрестанные междоусобные войны за земли побережья Эрин и за исключительные права на товары, которые по ней перевозились. Так что водные сражения на самой реке или в бухте Врат в те времена были обычным делом.

Кроме того, порой один из городов заявлял территориальные права на место, обладающее религиозным или культовым значением (а таких здесь было в избытке), что приводило к новым жестоким сражениям. Побережье реки Арканьи и склоны Арканских гор не раз становились полем битв и кровавых крестовых походов.

Это было страшное время, полное хаоса и боли. Оно длилось четыре столетия и получило название Кровавой эпохи.

ОТЦЫ-КАМЕНЩИКИ

Отцами-каменщиками (или Основателями) называют группу лидеров гильдии Каменщиков, в которую входили мастера со всех Пяти городов. Они начали свою деятельность в 1300-х годах, когда им стали очевидны ужасы междоусобных войн и последствия, к которым эти войны могли привести. Дело было не только в экономических потерях и человеческих жертвах, но и в том, что бесконечные сражения ставили крест на развитии всего региона. Купцы и путешественники из дальних стран нередко попадали под перекрёстный огонь армий Пяти городов и становились случайными жертвами очередной бессмысленной войны.

Отцы-каменщики породили идею лучшего общества — города, который станет центром знаний и искусств всего Известного мира, города изобилия, богатства и, конечно, магии. Это была идеалистическая концепция, но мечту об этой утопии они пытались донести до каждого жителя Пяти городов.

1316-1330 ГОДЫ

ПЕРИОД ОБЪЕДИНЕНИЯ

На протяжении десятилетия Отцы-каменщики вели общественную кампанию по Объединению Пяти городов. Несмотря на распри, беспорядки и покушения на жизнь Основателей, в 1316 году Объединение состоялось. Каждый из Пяти городов (известных теперь как Рынок, Фортуна, Каналы, Хрусталь и Корабельный город) сохранял независимость и возможность издавать собственные законы. Однако вместе с этим был создан единый Совет города Врат, в который входил представитель от каждого из районов. Совет располагался в Сердце города — рукотворном острове в центре залива Врат.

У Сердца нет собственного представителя, однако оно служит местом сбора единого Совета города. Лидер Совета, называемый Канцлером Врат, выбирается путём голосования среди его членов.

По мере роста и изменения облика Врат менялись представители в Совете и даже их число. Некоторые города распались на отдельные районы (например, часть Фортуны отделилась, превратившись в город мостов), а малые поселения лоббировали собственных представителей, желая стать частью союза. Это давало им мощную военную защиту, но каждый новый район перед объединением должен был доказать, что он полезен для Врат.

Город разрастался с головокружительной скоростью, всё менялось и перестраивалось, появлялись новые районы, исчезали старые границы. Отцы-каменщики доказали, что их идея может стать реальностью. Конечно, конфликты и споры не сразу сошли на нет, но они редко выходили за пределы палат Совета. Войны Пяти городов ушли в прошлое, и начался период Объединения.

РУНИЧЕСКИЕ КАМНИ

Ещё одним не менее важным вкладом Отцов-каменщиков в становление Врат является изобретение рунических камней. Это открытие было сделано Основателями уже в конце их жизненного пути, в 1330-х годах, и стало возможным лишь благодаря их незыблемому авторитету.

Отцы-каменщики объединили силы с сообществом волшебников, называемых глифомантами, чтобы создать особые кристаллы, способные накапливать магическую энергию — эфир. Впоследствии эти камни можно было использовать для сотворения заклинаний и поддержания собственных магических сил. Кроме того, путём нанесения специальных символов-рун



на поверхность кристалла волшебник мог вложить в него определённые чары. И хотя рунические камни способны хранить лишь простейшие заклинания, новое изобретение навсегда изменило историю волшебства.

Рунические камни стали универсальным хранилищем эфирной энергии. Их часто носят в качестве украшения на шее, в карманах или же заставляют парить в воздухе рядом с собой. Созданием таких камней занимаются особые мастера-чародеи — рунорезы. Они специальным образом подбирают кристаллы, которые служат сырьём, а затем заряжают их чистым эфиром, получаемым из лей-линий земли. После этого рунические камни выставляются на продажу и расходятся по магическим лавкам города.

Широкое распространение и доступность рунических камней стали революцией в магическом искусстве города. Теперь практиковать магию мог каждый житель Врат без исключения. Качество камней и их стоимость могли быть разными, но в том или ином виде использовались они повсеместно.

Разумеется, магия рунических камней не могла конкурировать с тонкими манипуляциями чистой энергией волшебства. Многие маги относились к ним с презрением и считали их атрибутом балаганных шарлатанов, способных лишь на дешёвые трюки. Но были и другие — те, кто понял, что рунические камни — ключ к новым возможностям. Они использовали их в своей работе, опираясь на способность камней выполнять простейшие магические действия. Это позволило чародеям не тратить силы и энергию на грязную, но необходимую работу и сосредоточиться на более сложных и важных аспектах волшебства.

Помимо прочего, рунические камни стали чем-то вроде модного аксессуара. В некоторых кругах просто нельзя было появляться, не имея при себе хотя бы одного рунического камня. Им придавали самые разные формы. Камни были разных размеров

и цветов. Их украшали изысканными орнаментами, что позволяло продемонстрировать утончённый вкус и высокий статус их обладателя.

Была у рунических камней и тёмная сторона. С ростом их популярности появлялось всё больше тех, кто видел в них способ лёгкого заработка. Вопросы законности и безопасности при этом редко принимались в расчёт. Чёрный рынок полнится камнями, созданными рунорезами без лицензии, и никто не отвечает за их качество. Кроме того, встречаются камни, в которые намеренно закладывается искажённая, «неправильная» магия. Их использование порой приводит к ужасным несчастным случаям и даже смерти владельцев.

Стоит также упомянуть о том, что далеко не все рунорезы получают энергию для камней честным способом. Кто-то в погоне за властью и богатством поглощает силы поработанных живых существ, а кто-то использует для этого чужие камни или магические устройства. Все эти тёмные и нелегальные практики принято обозначать аббревиатурой ПУР (преступление с использованием рун), и они стали главным препятствием на пути к грядущему Золотому веку.

1330-1600 ГОДЫ

ЗОЛОТОЙ ВЕК

Несмотря на распространение ПУР, единые ныне Врата вступили в самый захватывающий и волнующий период своей истории. Город рос и расширялся с поразительной скоростью, а люди со всего Известного мира стремились к новому чуду света, чтобы отвоевать кусочек мечты, которая неожиданно стала столь близка и доступна.

Товары со всех краёв Известного мира едва помещались в склады рыночных кварталов, фабрики и заводы возникали как грибы после дождя, а новые удивительные изобретения появлялись ежедневно. В мире, движущей силой которого была магия,

стало возможным всё. Волшебство было повсюду: лифты, поезда и даже целые фабрики работали благодаря чарам и руническим камням. Всего за несколько лет Врата стали центром Известного мира — местом, где рождалось всё новое и удивительное.

Сам город являл собой грандиозное воплощение собственного величия. Башни, поднимающиеся над его улицами, с каждым годом становились всё выше. Некоторые даже парили в воздухе, опираясь на исполинские диски, подпитываемые энергией рунических камней (конечно, это было редкостью, учитывая, какое количество эфира для этого требовалось). Храм любого бога или богини был шедевром архитектуры и искусства, а рынки Врат тянулись на целые мили, и на них можно было найти самый изысканный или редкий товар.

Разумеется, этот век благоденствия не обошёлся без напастей. Там, где есть богатство, всегда найдутся те, кто желает им поживиться. Однако хотя коррупция, алчность и организованная преступность процветали, Золотой век был самым мирным временем в истории Врат.

К сожалению, никакой мир не длится вечно.

1600-1748 ГОДЫ

ЭПОХА СОЮЗОВ

Богатство и изобилие Врат вызывали зависть у владык соседних земель, и, разумеется, они пытались его отнять. Большинство из них опасались в открытую нападать на город-гигант, понимая, что он им не по зубам. Но находились и те, кто пытался это сделать. И хотя попытки были безуспешными, это принесло немало боли и страдания жителям Врат. Поэтому власти города выстроили для защиты огромную стену, окружившую Врата со всех сторон.

Сложность состояла в том, что определить, где проходит граница Врат, было весьма непросто. Город увеличивался с такой скоростью, что когда



заканчивалось строительство очередной секции стены, некоторые районы уже разрастались за её границу.

Так или иначе, к тому времени враги нашего города освоили новую тактику. Не имея возможности навредить Вратам напрямую, они выбирали своей целью ресурсы города. Князья и владельцы ближайших земель заключали союзы и устраивали набеги на привлекающие к Вратам посёлки и деревни, сжигали поля, нападали на караваны и грабили торговые суда, которые

ходили по реке Эрин. Их варварские действия имели успех, и им удавалось замедлить, а в отдельных случаях — полностью перекрыть поток некоторых товаров, необходимых городу. Кроме того, бесчинство пиратов вынудило Врата расширить присутствие своего военного флота на реке Эрин.

Военные союзы соседних княжеств стали серьёзной проблемой для Врат, но в итоге город всегда одерживал верх за счёт превосходящих военных сил и передовых магических технологий.

Однако любая война — это дорогое дело. Чтобы восполнить экономические потери, городу потребовалась новая система налогообложения. Список товаров и услуг, которые облагались дополнительными сборами, становился всё длиннее. Фабрики, заводы, фирмы и лавки теперь необходимо было регистрировать в специальном государственном реестре. Вести бизнес становилось сложнее, а новых законов, ограничений и форм бюрократии становилось всё больше.

Тем временем Армия Врат расширяла своё влияние. Во многих городах вдоль русла Эрин и на побережье Золотого моря строились форты и размещались военные гарнизоны. Город заключал новые союзы и предлагал услуги по защите от набегов армий бандитов и мародёров. Размеры вооружённых сил Врат росли с невероятной скоростью.

Стычки с мародёрами продолжались несколько десятилетий. Подавляющее большинство из них заканчивалось сокрушительной победой Врат и союзных городов. Так продолжалось до тех пор, пока в 1748 году на сцене не появились Дразэггар и не изменили облик Врат навсегда.

Дразэггар были армией загадочных существ, которые пришли с далёких земель на севере Арканского хребта, почти в тысяче миль от границы Врат. До сих пор остаётся неясным, что именно влекло их к городу и что двигало ими в этой войне. Легенды гласят, что Дразэггар служат глубинным, древним богам, о которых никто не слышал уже десятки тысячелетий. Глубинные затуманили и поработили разум Дразэггар, отправив их на опустошительную войну, чтобы вернуть территории, которые раньше принадлежали этим тёмным богам. Поверить в легенды несложно, если вспомнить, сколь разрушительными и жестокими были действия вражеской армии. Казалось, что её ведёт чья-то злая потусторонняя воля.

Армия Дразэггар проложила путь к городу через Арканский хребет, который ранее считался непроходимым.



Удар пришёлся в самую незащищённую часть Врат и был столь стремительным, что город не успел выстроить оборону. Армия Дрээггар волной прокатилась по северной части Врат, оставляя за собой смерть и разрушение. Они не брали пленных и убивали каждого жителя на своём пути.

На протяжении следующих трёх дней вдоль всего русла Эрин шли ожесточённые бои между Дрээггар и союзной армией Врат. Потери были

чудовищными и казалось, что шансов выжить просто нет.

Ход сражения переломил младший командующий армии Врат Андерс Гидеон. Он использовал экспериментальные рунотехнические осадные машины, чтобы «вырезать» широкие пути через город (сравняв с землёй несколько кварталов, жителей которых заблаговременно эвакуировали). Это позволило разделить армию Дрээггар на части и заманить её в ловушку.

Хотя эта тактика оказалась невероятно разрушительной для Врат, она позволила отбить нападение и спасти город. Оставшиеся Дрээггар собрали силы и отступили в пустынные земли Кэндрии к северо-востоку от города.

После нескольких дней сражения некоторые районы превратились в руины, сотни тысяч мирных жителей были убиты, изувечены или пропали без вести. И хотя впоследствии Врата удалось восстановить, шрамы от тех времён навсегда останутся на теле города.

1748-1795 ГОДЫ

ПЕРИОД РАСШИРЕНИЯ

Военные успехи последних десятилетий привели к тому, что реальная политическая власть оказалась сосредоточена в руках военачальников. Гидеон, теперь герой войны, был назначен главнокомандующим армии Врат и стал живым символом совершенства военной силы и тактики.

Несмотря на победу в битве с Дрээггар, милитаризация власти дорого обошлась жителям города. Политика становилась всё более сложной и запутанной, а принимаемые решения — всё более спорными. Город насчитывал более пятидесяти районов, каждый из которых имел собственного представителя в Совете. Вскоре эта цифра выросла почти до ста. Это привело к тому, что голоса первых Пяти городов (каждый из которых всегда считался за два голоса) стали куда менее значимыми. И если Корабельный город и Фортуна были настроены относительно мирно, поскольку меньше остальных пострадали от вторжения, то отдалённые районы требовали решительных упреждающих мер против Дрээггар.

Пользуясь огромной поддержкой среди жителей города, военачальники стали стягивать силы для ответного удара. Гидеон был поставлен во главе армии, грандиозной по своей численности и разрушительной мощи: 300 тыс. солдат, 10 тыс. боевых магов и целая армада магических осадных

машин и пушек. Целью военного похода длиной в тысячи миль были земли Кандрии — новая родина Дрээггар. По плану военачальников армия Врат должна была собрать дополнительные силы за счёт союзников, а также путём завоевания новых мест и ресурсов, которые встретятся войску в пути.

Вплоть до этого момента Врата являлись лишь огромным городом-государством, основой существования которого были торговля и взаимовыгодное сотрудничество. Теперь же город действовал с позиции грубой силы и поглощал новые территории. Те немногие члены Совета, что выступали против этого, уже ничего не могли сделать.

Марш армии Гидеона длился почти три десятилетия, за которые он завоевал все земли вокруг поселений Дрээ-

ггар. В 1795 году он направил свои силы в сердце Кандрии.

Всего за неделю непрерывных боёв войско Гидеона, насчитывающее 500 тыс. солдат, было уничтожено. Очевидцы рассказывали, будто на стороне Дрээггар выступала некая тёмная потусторонняя сила, а отчаянная ярость, с которой они бросались в бой, была ещё страшнее, чем во время битвы за Врата. В хрониках также говорится о кроваво-красных огнях и клубящемся чёрном дыме, волны которого прокатывались через поле битвы и буквально разрывали плоть солдат в клочья.

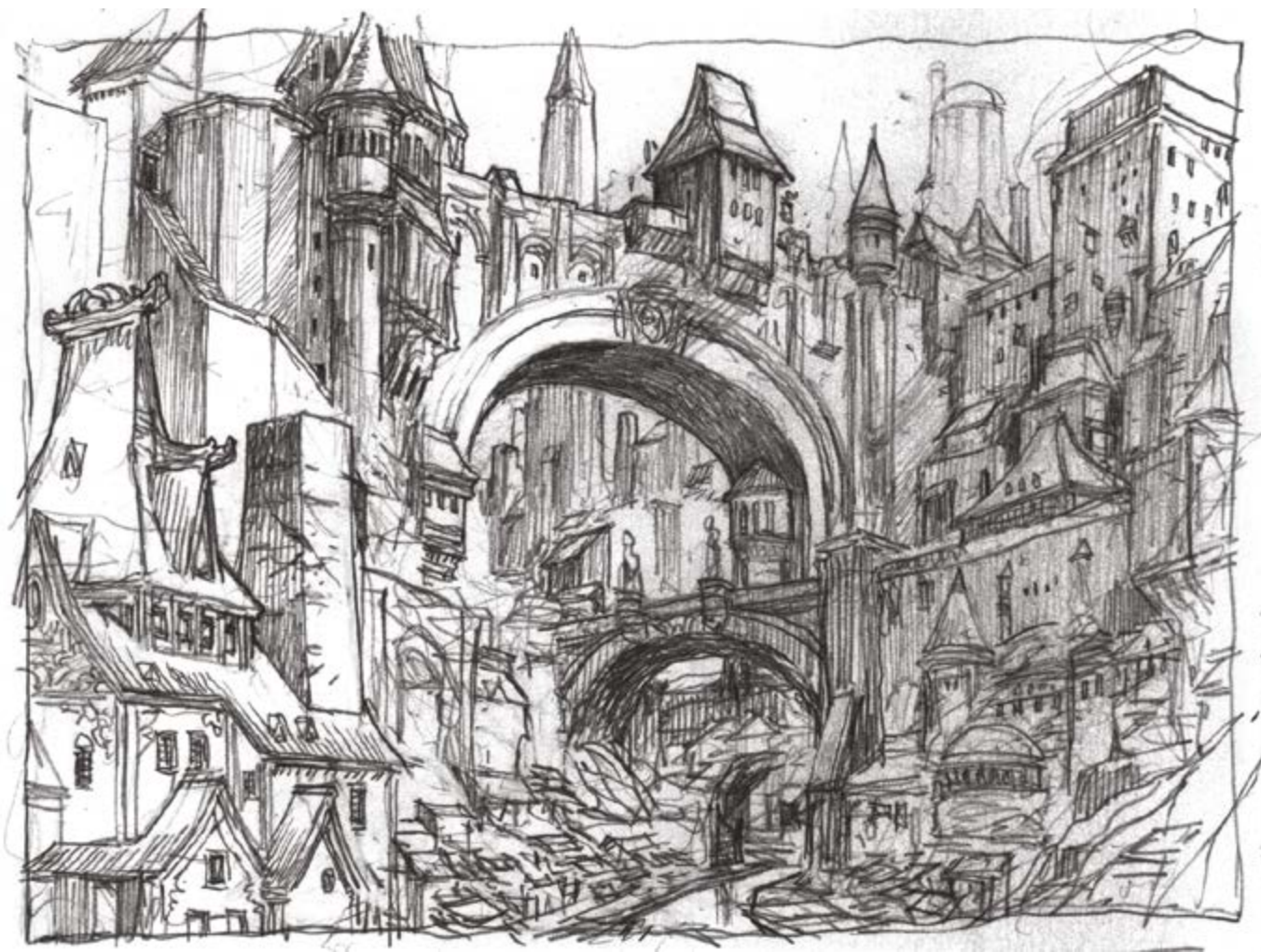
Немногие выжили в том сражении, а часть из них сошла с ума от ужасов, которые видела на поле битвы. До Врат добралась лишь горстка людей — всё, что осталось от великой армии. Судьба Гидеона оставалась неясной.

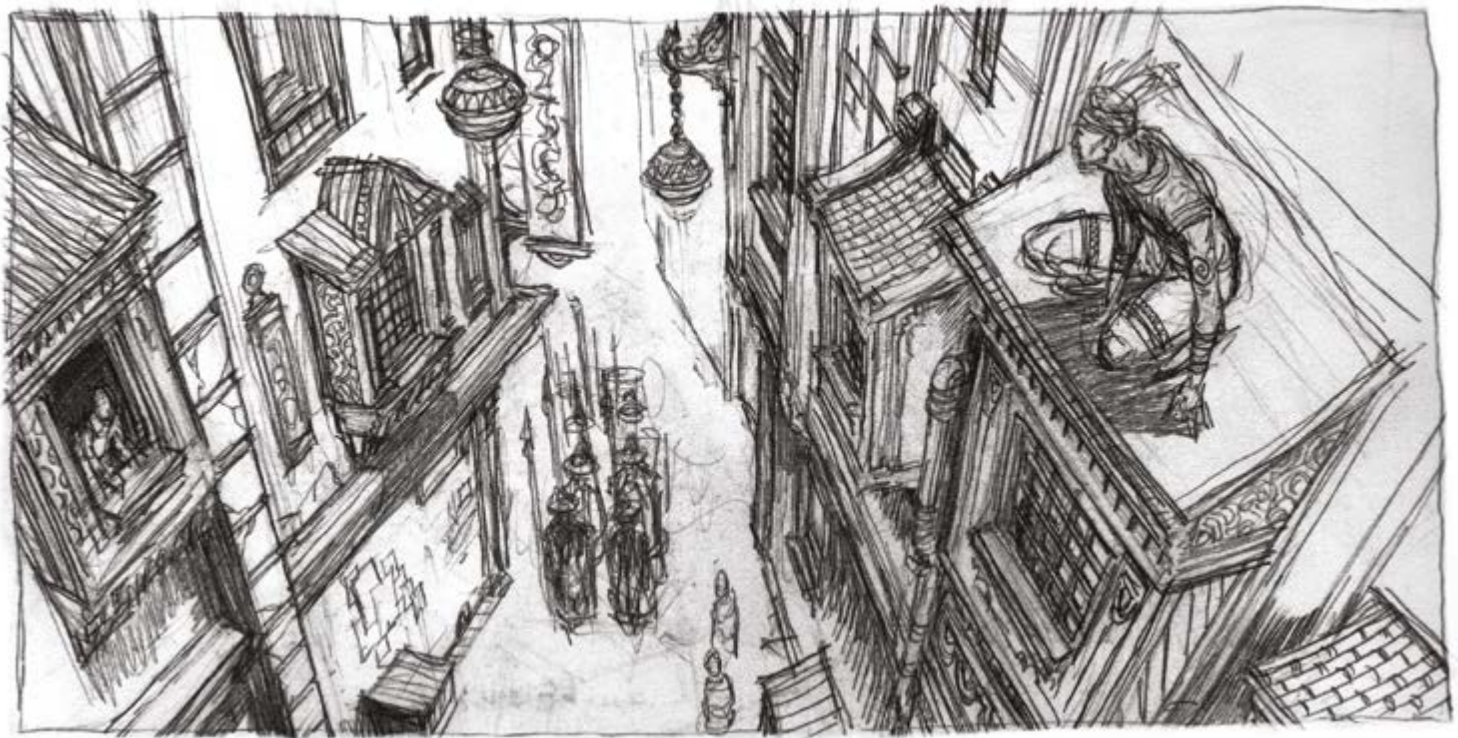
1796-1845 ГОДЫ

ВЕК СОПРОТИВЛЕНИЯ

Несмотря на грандиозные потери, которые понесли Врата в войне с Дрээггар, город был более могущественным, чем когда бы то ни было. Походы Гидеона расширили территорию Врат, и то, что ранее было лишь торговым союзом городов, превратилось в настоящую империю. Разумеется, никто не осмеливался произнести это вслух, поскольку это полностью противоречило заветам Отцов-каменщиков. Впрочем, их идеи давно уже не имели прежней силы. Их лица расхватали на логотипы, а цитаты превратили в бойкие слоганы.

Совет Врат теперь возглавлял верховный главнокомандующий — Канцлер. С ростом политического влияния армии расширялись и возможности





правителя. Вскоре после смены сути и наполнения титула его обладатель получил право в одностороннем порядке отменять решения членов Совета, если сочтёт, что они угрожают безопасности жителей Врат.

Также в этот период начался процесс классификации и систематизации известных форм магии. были созданы новые стандарты, регламентирующие производство и оборот рунических камней. Несмотря на благие цели, это привело к огромной бюрократической волоките и появлению целого нового мира ПУР.

На волне этих нововведений были созданы специальные суды магии. Людей, занимающих в них ключевые посты, интересовала скорее академическая эффективность магии, а не творческий подход к её использованию и новые удивительные возможности. Под их влиянием, а также под давлением новых законов магические университеты города были вынуждены переработать учебные программы и вскоре пришли в упадок. Столь жёсткие меры власти объясняли стремлением сократить «опасные ма-

гические практики» и оградить людей от разрушительных действий волшебников.

Чародеи были не единственными, кто подвергся притеснениям со стороны государства: купцам и торговцам приходилось ничуть не легче. Если власти считали, что чей-то бизнес представлял угрозу для города или жителей, владельца ждал неминуемый крах. Это привело к небывалому росту коррупции, поскольку всякий бизнесмен, способный себе это позволить, стремился откупиться от чрезмерного рвения чиновников и правительственных комиссий.

Сияние Золотого века окончательно померкло, и Врата вошли в новую фазу своего развития. Мечты о великом будущем, чудесах и новых открытиях уступили место более приземлённым заботам: неуклонным империалистическим амбициям и постоянному страху перед возвращением Дразггар.

Протесты, пикеты, уличные беспорядки и вандализм становились распространённым явлением, а властям всё чаще приходилось прибегать к помощи вооружённых сил для их по-

давления. Население Врат теперь делилось на два политических лагеря: людей, лояльных политике государства, и тех, кто видел во власть имущих жестоких тиранов, правящих при помощи репрессий и террора. Паранойя поразила Врата.

1845-1876 ГОДЫ (НАШЕ ВРЕМЯ)

Инквизиция

Считалось, что главнокомандующий Гидеон погиб во время легендарного сражения в землях Кандрии. Однако спустя четыре десятилетия с тех событий герой войны вновь объявился во Вратах. Сначала его принимали за самозванца, но в итоге личность Гидеона была подтверждена, и он поведал миру свою историю.

До судьбоносной битвы с Дразггар Гидеон не был религиозным человеком. Он привык полагаться на силу меча и магии, а не на волю небесных покровителей. Но, как он рассказал, в день перед роковой битвой ему было видение тёмного бога, который тысячами спал в своей подземной могиле. Теперь он готов восстать и забрать

земли, что когда-то ему принадлежали. По словам Гидеона, тёмный бог был древним могущественным существом «из-за грани небес», рождённым из воплощённого хаоса. Во время той чудовищной битвы он явился на поле сражения и в считанные часы уничтожил целую армию.

Неведомым образом Гидеону удалось выжить. Он стыдился поражения и того, что отправил на гибель сотни тысяч людей. В течение многих лет Гидеон скитался от одного поселения к другому в облике обычного странника. Раз за разом он возвращался к мыслям о сражении и решил, что должен найти способ бороться с этой тёмной сущностью. Гидеон считал, что битва ослабила бога и тот вернулся в своё подземное логово, чтобы восстановить силы. Однако его сон не будет длиться вечно, и когда он пробудится, то поведёт на Врата чудовищную армию Дразггар — ещё более могущественную, чем раньше.

Гидеон понял, что его единственным шансом на искупление станет поиск способа остановить древнее божество. В своих странствиях он поднялся на самые высокие вершины Арканских гор, где посетил множество священных мест, древних храмов и монастырей. Он отыскивал места, где, по преданиям, обитали сами боги, он видел целые города, построенные ими. Все они были заброшены долгие тысячелетия, но в них он находил намёки и отсылки к тому, что он видел на поле боя.

В итоге поиски привели Гидеона к загадочному Монастырю, построенному на острове в центре горного озера. Монахи, которые там жили, исповедовали веру в Деуса Истинного. Ранее считалось, что он был лишь одним из множества богов Известного мира, но монахи утверждали, что на самом деле Деус — отец всех богов. Согласно вере монахов, он был предан собственными детьми и низвергнут из Аркануса — дома всех небожителей. Боги-предатели заключили своего отца в тюрьму, расположенную на дне гор-

ного озера, на котором был возведён Монастырь. Однако Деус обратился в огромную птицу, вырвался из своей темницы и скрылся за облаками. Монахи верят, что он и сейчас парит в небесах, взирает на мир и ждёт момента, когда сможет вернуться и повести людей на борьбу против Великого зла.

Эта история вдохновила Гидеона, и он поведал то, что увидел на поле боя. Выслушав его, монахи согласились, что тёмный бог — и есть Великое зло, о котором предупреждал Деус. Вскоре оно очнётся ото сна, а значит, Деус должен вернуться в мир. Однако, согласно текстам монахов, это случится, только когда бог «услышит зов человечества».

Гидеон был посвящён в Орден Всеотца и многие годы служил ему. Он постигал его учение, молился и медитировал — до тех пор, пока не услышал Его голос. Деус открыл ему имя тёмного бога — Награм Спящий.

После этого Гидеон покинул храм. Он отправился в новое путешествие, чтобы нести весть Деуса всем, кто готов был его слушать. Главной целью Гидеона было вернуться во Врата, где он смог бы предупредить людей о грядущей угрозе. Он надеялся сплотить жителей города в единой вере и призвать Деуса, пока не стало слишком поздно.

Так и случилось. Гидеон вновь стал героем, более того — теперь его почитали как пророка. Рассказанная им история тронула жителей Врат: рассказание, чувство вины за то, что он отправил на смерть тысячи людей, страх вернуться домой — Гидеон был невероятно убедителен, рассказывая об этом. И потому люди поверили в его отчаянную преданность своему народу и страстное желание уберечь их от грядущей беды. Нашлось немало тех, кто отвернулся от своих прежних религиозных убеждений и стал поклоняться Деусу.

Изменения в человеческих умах происходили так стремительно, что казалось, будто в одночасье город оказался разбит на два лагеря: поклонников

Гидеона и Деуса — и всех остальных, кто сохранил прежнюю веру или был скептически настроен к любого рода пророчествам.

Религиозная истерия во Вратах набирала обороты. Яростные публичные дебаты разгорались на площадях города, нередко перерастая в уличные беспорядки. Ревностные почитатели Деуса выходили на улицы, возвещая о грядущем конце света. Они утверждали, что единственный путь к спасению — обращение в Орден Всеотца и глубокая вера в Деуса. Гидеон же почитался как первый и единственный пророк верховного божества, что обеспечило ему огромную поддержку и реальную политическую власть.

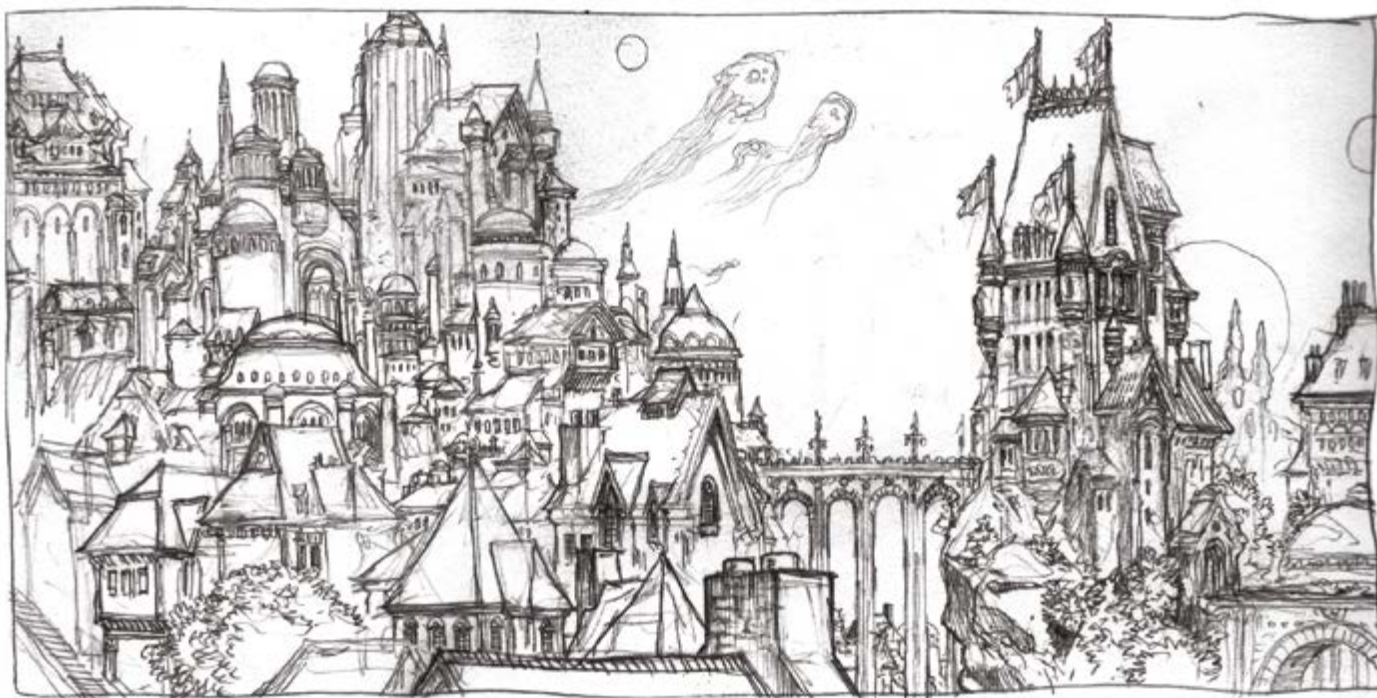
В итоге последователи Гидеона проложили ему дорогу в совет, в результате чего он был назначен Канцлером и верховным главнокомандующим армии Врат. Отныне Гидеон стал единственным правителем обновлённой Империи и духовным лидером религии, популярность которой стремительно росла, вытесняя прочие верования.

Первым решением нового Канцлера стала постройка храма Деуса в Сердце города рядом со зданием Совета. Храм стал самым высоким и величественным строением Врат, и именно отсюда Канцлер управлял Империей.

С течением времени влияние и популярность Ордена Деуса только росли, и с каждым годом у нового божества появлялось всё больше последователей, которые готовы были ловить каждое слово Гидеона. Их лояльность достигала таких пределов, что было организовано несколько Крестовых походов против «неверующих» и тех, кто поклонялся «младшим богам».

Сейчас Гидеону уже более 150 лет — невероятный возраст для обычного человека. Разумеется, этот феномен объясняется божественным вмешательством самого Деуса, что только укрепляет власть Канцлера.

С того момента, как Гидеон занял пост Канцлера, он объявил настоящую войну эфирной магии. В своих пропо-



ведя он говорил о том, что огромная мощь, которую чародеи получают буквально из воздуха, сродни власти Награма Спящего и происходит из того же источника. Без строжайшего контроля чародеи рискуют подпасть под влияние сил зла и хаоса. По словам Канцлера, природная эфирная магия опасна для человечества, а её использование неуместно Деусу. По приказу Гидеона Совет разработал ряд законов, которые ограничивали применение эфирной магии на публике, а также устанавливали новые стандарты производства рунических камней.

Кроме того, он призвал всех последователей Деуса пожертвовать рунические камни и прочие носители эфира на строительство Великого Маяка — огромного рунотехнического сифона, установленного на крыше центрального Храма. Предполагалось, что это устройство создано, чтобы собирать эфир из любых источников и направлять его на обеспечение нужд Врат. Жертвовать рунические камни для него считалось великим благом, а те, кто ставил свои эгоистичные нуж-

ды превыше блага города, всячески осуждались и порицались.

Что касается армии Врат, во время правления Гидеона для неё нашлось немало работы. На отдалённых границах Империи постоянно шли войны. Иногда их целью был захват новых магических артефактов, иногда — обращение примитивных племён в культ Деуса.

Со временем большинство магических школ было закрыто или превращено в храмы Деуса. Деятельность рунорезов и плоды их трудов полностью перешли под контроль властей, а использование эфира было ограничено исключительно стандартизованными руническими камнями. Наконец, согласно акту АРМаДА от 1866 года, любая практика природной эфирной магии объявлялась на территории Врат вне закона.

Некогда могущественные чародеи в одночасье оказались перед выбором: служить интересам Канцлера, навсегда покинуть империю либо же принудительно отправиться в отставку. Кто-то подписал соглашение об отказе от магической практики и вынужден

был жить всю оставшуюся жизнь под присмотром властей, кто-то ушёл в подполье. Некоторые волшебники пытались бросить властям открытый вызов, но большинство из них были арестованы и казнены.

Чтобы ужесточить контроль над чародеями, которые отважились пойти против закона, Гидеон учредил новую службу — Инквизицию. Целью инквизиторов стали поиски тех, кто практиковал эфирную магию, а также принимал участие в мятежах и бунтах против Канцлера или Деуса. Инквизиторы регулярно патрулировали улицы города, чем наводили страх на жителей. Кроме того, по всему городу были выстроены Шпили истины — рунотехнические башни, которые реагировали на эфирную магию и помогали Инквизиции в поисках тех, кто преступил закон.

В то же время теневая жизнь города набирала обороты. Любые общественные собрания, не одобренные Имперским Магистратом, теперь проходили тайно и скрытно от посторонних глаз. Чёрные рынки становились единственным местом честной и открытой торговли, а люди всё меньше

доверяли городской Страже и старались не связываться с ней лишний раз.

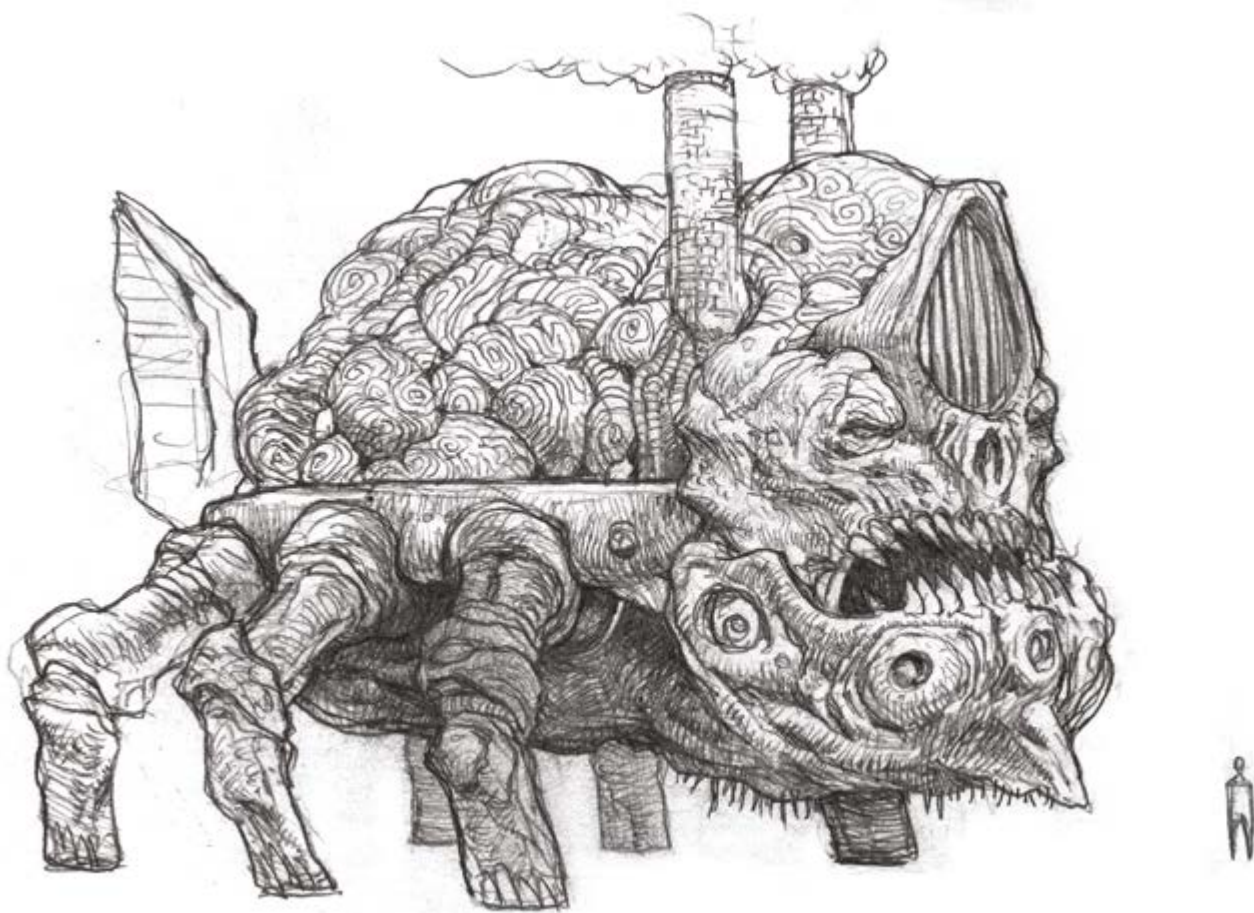
Все эти глобальные изменения привели к тому, что развитие Врат замедлилось. Больше не было никаких великих открытий, изобретений, а все значимые свершения достались армии. Внешняя торговля тоже шла куда менее активно, и город оказался в состоянии стагнации. Люди жили в страхе, их умами завладели подозрения и паранойя. Несмотря на это, где-то ещё сохранилась прежняя жизнь. Некоторые рынки всё ещё пытались вести свободную торговлю, а огни центральных улиц стали лишь немногим тусклее.

Жители города, которые ставили политику Канцлера под сомнение,

как правило, держали язык за зубами и редко высказывали своё мнение вслух. Они опасались осведомителей Инквизиции и того, что за неосторожным словом последуют арест и обвинение в измене. Всех, кто обвинялся в преступлениях против Врат и их жителей, ждала одна участь: показательные пытки, а затем (в случае, если обвиняемый выживал) — заключение в Каземате, расположенном на специальном острове-тюрьме рядом с Корабельным городом. По слухам, некоторые части Каземата уходят в самые глубокие недра земли.

Столь жестокие меры привели к тому, что в городе начало формироваться организованное Сопротивле-

ние. Катакомбы, заброшенные здания и склады становились местами нелегальных сборищ и собраний. Ходят слухи, что несколько членов Совета вовлечены в деятельность Сопротивления, но никто не знает, кто именно. Первоначально борьба с членами подполья была поручена городской Страже. Однако когда стражники показали себя недостаточно умелыми и расторопными, Канцлер возложил эту миссию на плечи инквизиторов и своей элитной персональной гвардии — золотых Драгунов. Правитель наделил их необходимыми полномочиями «для поиска и поимки повстанцев и бунтарей, дабы они могли предстать перед справедливым судом Деуса».



СЛОВО ОТ ПЕРЕВОДЧИКА

Первое, что меня привлекло в этой книге, — иллюстрации. Один взгляд на них рисует образы невероятного фантастического города и его обитателей. Я был так очарован ими, что не раздумывая взялся за перевод.

О чём не раз пожалел впоследствии.

Вряд ли это то, что стоит писать в аннотации от переводчика, но это правда. «Врата» казались мне слишком странными, а отношение к книге не раз менялось от восторга к недоумению и обратно. Остановился я всё же на восторге, и уверен, вы вскоре поймёте, почему.

На этих страницах собрано полсотни историй о могущественных волшебниках Врат, колдовских орденах и чародейских школах. Некоторые из них выглядят комично, некоторые — пугающе, но все эти образы складываются в единую картину необъятного города-государства с его дикими традициями, культурой и безумной магией.

Есть в этой грандиозной мозаике фрагменты, которые не сразу бросаются в глаза, но которые порадуют всякого ведущего ролевых игр. Почти в каждой главе вы найдёте зацепки для будущих приключений. О них не говорится прямо, это лишь намёки и туманные указания, но опытный ведущий сумеет превратить их в новую страницу истории Врат.

Александр Семькин

ОБ АВТОРЕ



ШОН ЭНДРЮ МЮРРЕЙ — независимый иллюстратор и концепт-художник. Большую часть своей карьеры он посвятил работе в индустрии видеоигр. Шон выполнял заказы для таких компаний как *Funny Garbage*, *Turbine*, *Big Huge Games*, *THQ*, *38 Studios* и *Harmonix Music Systems*, а его работы используются в играх *Lord of the Rings Online*, *Dungeons and Dragons Online* и *Kingdoms of Amalur: Reckoning*.

Шон регулярно участвует в конкурсах для художников и иллюстраторов. Жюри ежегодного состязания *Spectrum: The Best in Contemporary Fantastic Art* семь раз подряд отбирало его работы для публикации в своём журнале, а в 2013 году Шон был объявлен победителем конкурса. Помимо этого, иллюстрации Мюррея не раз появлялись в сборниках *ImagineFX*, *Kotaku.com*, *EXPOSE* и *Prime — The Definitive Digital Art Collection*.

Важным этапом в карьере Шона стала работа с режиссёром, продюсером и писателем Гильермо дель Торо. В 2015 году Мюррей проиллюстрировал его подростковый роман «Охотники на троллей», а в настоящее время работает над образами для сериала «Карнивал Роу».

«Книга волшебников» издана за счёт средств, собранных на краудфандинговой площадке *Kickstarter*. Шон надеется, что это лишь первая из многих публикаций, посвящённых удивительной вселенной Врат.

Шон окончил Сиракузский университет, после чего занялся преподаванием искусства иллюстрации в Художественном колледже при университете Мэриленда. Кроме того, он ведёт онлайн-семинары для концепт-художников, посвящённые созданию игровых миров. В настоящее время Шон живёт в Гудзонской долине, штат Нью-Йорк, вместе со своей женой Кэтлин и сыном Коннором.





«В работах Шона Мюррея раскрывается его связь с бездонным и безграничным источником воображения. Ему суждено стать одним из величайших художников и рассказчиков в нашей области...»

— ГИЛЬЕРМО ДЕЛЬ ТОРО, режиссёр и продюсер.

«Я стал фанатом творчества Шона Мюррея сразу же, как увидел его иллюстрации. Я в восторге от мира, который он создал, и считаю его работы по-настоящему вдохновляющими.»

— Путер Кёниг, концепт-художник, автор дизайна персонажей для фильмов «Люди Икс: Начало», «Монстро», «Химера», а также up Left 4 Dead 2 и Counter Strike 2.

«Врата — невероятная книга, странная и прекрасная одновременно. Город, персонажи, чудовища и чародеи выписаны с непревзойдённым тщанием и раскрывают уникальное виденье Шона Мюррея. Каждому образу сопутствует причудливая фантастическая история, которая образует с иллюстрацией единое целое... Книга стоит своей цены и даже больше.»

— Аллен Уильямс, иллюстратор и концепт-художник фильмов «Ной» и «Тихоокеанский рубеж».

«Чёрт возьми, в этой книге Шон Мюррей превзошёл самого себя! Что за ужасающий гротескный и восхитительный мир!»

— Кекау Котаки, иллюстратор и концепт-художник ArenaNet (Guild Wars), Bungie, Wizards of the Coast, Tor Books, DC Comics.

«Новаторские творения Шона Мюррея не перестают меня удивлять — от головокружительных образов архитектуры до изысканного дизайна костюмов. В безукоризненном внимании к деталям и отточенной технике Шона раскрывается страсть к созданию истинных произведений искусства. Настоящее удовольствие — держать в руках книгу, воплотившую в себе его фантазии о невероятных мирах...»

— Донато Джанкола, иллюстратор LucasArts, DC Comics, Scholastic, Tor Books, Wizards of the Coast.

